
OK PC
Incluye disco de 3 1/2"
NUESTRA DEMO DEL MES
WEEN, UN MUNDÓ DE MAGIA Y FANTASIA
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 8
INCA
LAS CUATRO JOYAS DEL TUMI
SUPER POSTER LEMMINGS 2 (THE TRIBES)
Te contamos las soluciones de:
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
MEGATRAVELLER 2
BAT II
RECUERDOS DEL FUTURO
BAT II
CONCURSO PROEIN S.A.-OK PC "JUEGA CON HUGO" LISTA DE GANADORES
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

OK PC

Fe de Erratas

Debido a un error, en el número anterior de nuestra revista aparecieron públicados los juegos "Lure of the Temptress" y "Cool World" con un nombre de distribuidora incorrecto. Pidiéndo disculpas por la mencionada circunstancia, ponemos en conocimiento de nuestros lectores que quién realiza la distribución de los citados productos es la compañía Erbe y no la que en principio figuraba.

Y también:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Marzo es siempre un mes complicado. Los lanzamientos en este mes han alcanzado tal cantidad, calidad y número, que creemos conveniente continuar con el reportaje del CES de las Vegas en el próximo número, allá por el mes de Abril. Vosotros, nuestros afortunados lectores, las gozaréis con el contenido de nuestro número. De entrada, dos magníficas previews de dos juegos que causarán estragos en el género de las aventuras gráficas, "Lost in L.A." y "Amazon". Paseando por la sección de pasarela, los enigmas estarán en "Inca", un juego difícil de olvidar por su calidad técnica. La simulación alcanza su cenit con la aparición de juegos reveladoramente fantásticos, "Comanche", "B-17 Flying Fortress" y "Armour Geddon". Ahí no se nos acaba la cuerda, además tenemos "Waxworks" un terrorífico y divertido rol, "Dragon´s Lair III", acción continuada, "Bat II" un regreso al futuro en clave de variedad. A la máxima velocidad iremos con "Car & Driver" un simulador de conducción realmente genial. "Perfect General" te convertirá en un engalanado militar, "David Leadbetter´s" te enseñará lo que sabe de golf. Con "A-Train" nos transformaremos en saludables empresarios, siguiendo con un explosivo personaje en "Nicky Boom". Para soluciones, las que te damos y que te llevan en volandas al final de "Indiana Jones & the Fate of Atlantis" y "Megatraveller 2". Más sorpresas están esperándote en nuestras secciones de News, Pack Games, Connection y Ocio. Pero lo mejor de todo es nuestro regalo-poster de los Lemmings 2, la lista de los esperados ganadores del concurso de Hugo y que nos volveremos a encontrar allá por el mes de Abril.

WEEN (La Profecía)

Un lugar de magia y fantasía

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 ó superior. 640k de RAM libres.
Disco Duro.
Unidad de disco: *3 1/2".*
T. Gráfica: *VGA.*
T. Sonido: *Adlib, Sound Blaster, Roland.*
Instrucciones de carga: Introducir el disco en **A:** y teclear desde **A:**, ***INSTALL***. Para jugar, basta con entrar en el directorio de la unidad ***C:***, ***DEMOWEEN***, digitando: ***CD DEMOWEEN*** y pulsa ***ENTER/RETURN***. Después escribe: ***GO*** y pulsa ***ENTER***.

LINEA DIRECTA

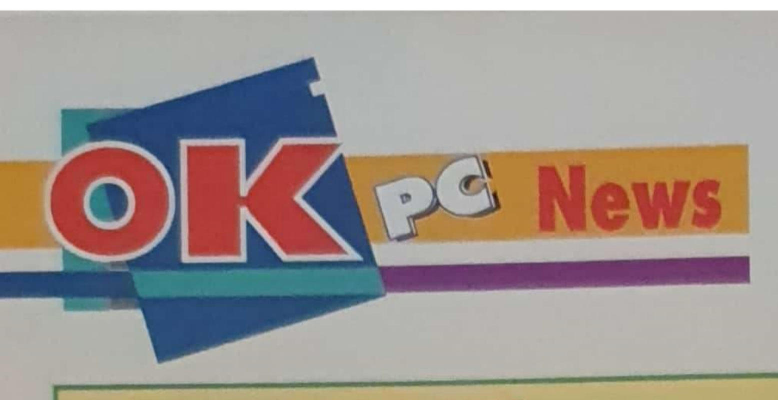
Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

Teléfono:
(91) 457 52 82

Administrador General : José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix José Físico Vara.
Redactor: José Luis Sanz.
Colaboradores: José Emilio Barbero, J. Carlos Sanz, Angel Fco. Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, J.«Longfingers», José Villalba Medina, Luis Villar, Lucas «Typewriter», Borja Medrano, Jesús Hervás.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.), David Tené (Francia), Paul Rigby (Gran Bretaña).
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.

Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marketing: R.M.G. y Asociados.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B. 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica Preicor, Paseo de Perales, Nº 28, Madrid.
Duplicación de disquetes I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal 24602-92 Printed in Spain III 93.

Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60.
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.

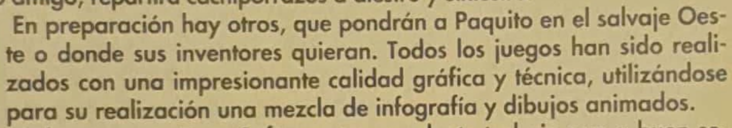


¡A JUGAAAAAR!

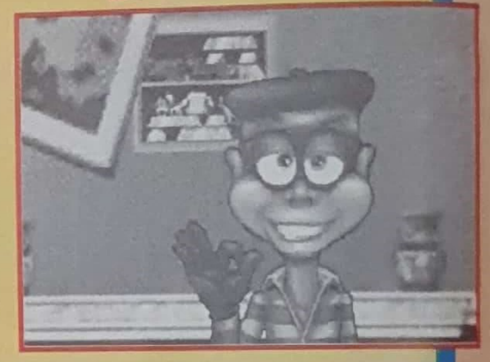
Durante el mes de septiembre del pasado año, llegaron a buen puerto las conversaciones mantenidos entre VIDEOMEDIA, S.A. (Productora de "El precio Justo") y TOPO SOFTWARE, conocida productora de videojuegos, para la creación continuada de una serie de videojuegos relacionados con la mecánica del mencionado programa de televisión.

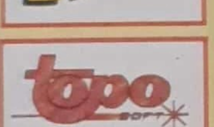
El asunto es que ya llegó su hora de emisión y Paquito, que así es como se denomina al personaje, pululará por varios mundos, realizando acciones que lleven al concursante a embolsarse o no una buena cantidad de premios.

Lo juegos propuestos son varios, de momento, pero a buen seguro, habrá más. Por ejemplo, en Egipto, Paquito ayudará al concursante a desvelar los secretos de las pirámides.



En otro ambiente, disfrazado de caco, deberá descubrir la combinación de la caja fuerte de la mansión y conseguir lo que haya en su interior; finalmente, en el tercero, desarrollado en la prehistoria, nuestro amigo, repartirá cachiporrazos a diestro y siniestro.





En preparación hay otros, que pondrán a Paquito en el salvaje Oeste o donde sus inventores quieran. Todos los juegos han sido realizados con una impresionante calidad gráfica y técnica, utilizándose para su realización una mezcla de infografía y dibujos animados.

Aplausos para Topo Soft, por tan excelente trabajo que a buen seguro le empujará al "candelero" del sector, aunque ellos, con productos como «Gremlins 2", «Butragueño», «Perico Delgado», «Colección Juegos 92» o el más reciente «Luigi & Spaguetti», tengan por méritos propios, un puesto fijo.

SNOOPY PARA TODOS

Pronto, pero que muy pronto, tendremos a nuestro "perruno" y divertido amigo dentro de nuestro ordenador. Accolade, se ha lanzado al ruedo de los juegos educacionales, como ya hicieran otras prestigiosas compañias. El personaje protagonista será Snoopy y toda la pandilla, desde Charlie Brown (Carlos para los amigos) hasta el pequeño e impaciente Woodstock. Su nombre es Snoopy's Games Club y estamos seguros de que seréis muchos los que os apuntaréis a este fascinante grupo.

Los juegos van dirigidos en principio a los más pequeños, pero eso no quitará opción de que los mayores podamos tener un rato divertido. Básicamente el objetivo que se pretende es que el intelecto más despierto, preste toda su capacidad de atención y memoria a las diferentes partes del juego. Reconocer letras y números, buscar la pareja exacta en un panel donde aparecen diferentes caracteres o encontrar la pieza justa que culmine una gran variedad de puzzles son en principio los pioneros de esta saga educativa.



Los peques estáis de enhorabuena porque papá no podrá negarse a dejaros un ratito el ordenador.

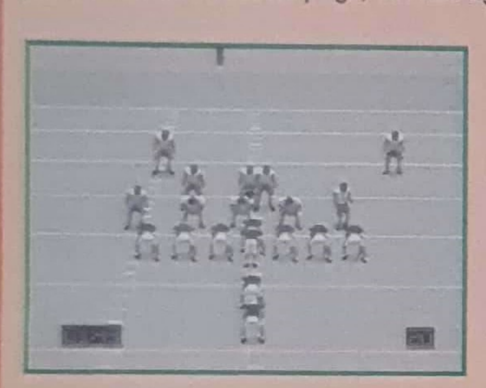


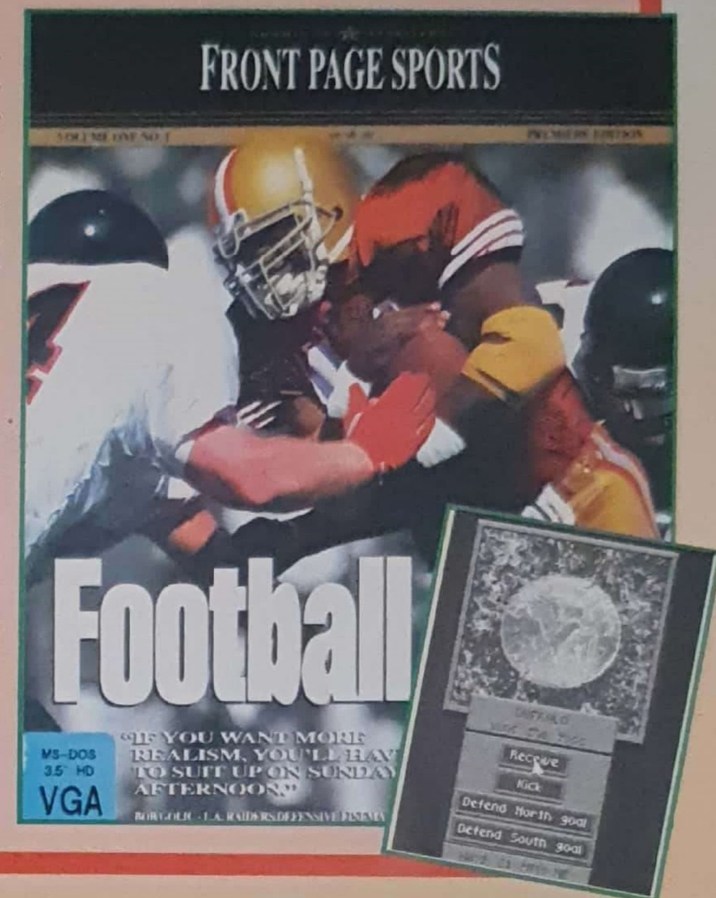
AMERICAN FOOTBALL

Dinamyx, puestísima siempre en los temas deportivos, lanza al mercado mundial, su «Football Front Page Sports» con la única y exclusiva pretensión de que se convierta en el "number one" de un deporte bastante versionado en cuanto a videojuegos se refiere.

Por sus cantidades industriales en cuanto a posibilidades, modos y opciones de juego, nosotros apostamos claramente a que pronto hará su aparición por nuestro mercado, desbordando las previsiones del fabricante. Otros ejemplos anteriores, nos dan la base para tales afirmaciones.

Con este original simulador de fútbol americano, podremos pensar, grabar, ensayar y diseñar todo tipo de jugadas defensivas y ofensivas que queramos utilizar después en cualquier partido. Las posibilidades son por tanto, casi infinitas. Además, tenemos a nuestra disposición varios modos de juego, distintas ligas a disputar, todas las estadísticas del mundo y parte del universo. Digitalizaciones de imágen y sonido a todo pasto, dan al producto la categoría que, indiscutiblemente, se merece.





¿Qué más se le puede pedir? Que no marquen los contrarios ningún "touchdown".

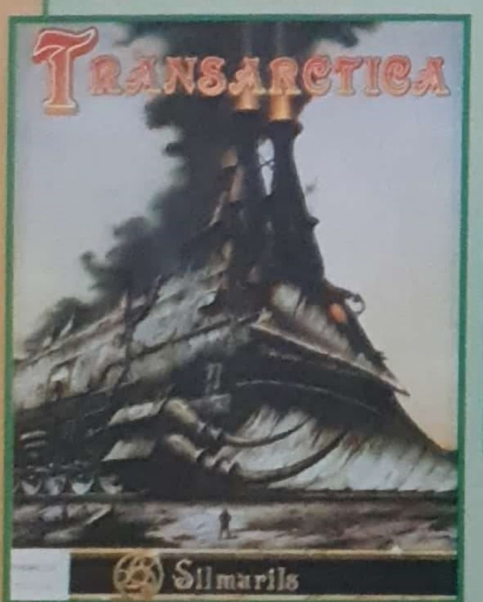
EL TREN DE PROEIN

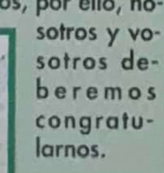
Venidero y próximo está el lanzamiento a las canchas "computerizadas" de nuestros ordenadores de un nuevo producto de la afamada distribuidora española, Proein S.A.

El mencionado producto lleva por título «Transartica» y será a buen seguro una bomba de relojería para todos aquellos que tengan por cerebro una estación de Ibertren, sin que esto sirva de menosprecio.

Pues sí, de trenecitos va la cosa y a fe nuestra, parece la mar de entretenido, dirigir el viaje de nuestro convoy por aquellas vías transiberianas de dios, en busca de víveres, soldados, mercancia, etc... Todo buen ferroviario, deberá prestarse al juego de manejar con todas sus consecuencias un auténtico y prestigioso ferrocarril, intentando que éste llege a su destino sin sufrir demasiados percances.

Está claro que la distribuidora, no quiere perder el tren de los acontecimientos, por ello, nosotros y vosotros deberemos congratularnos.



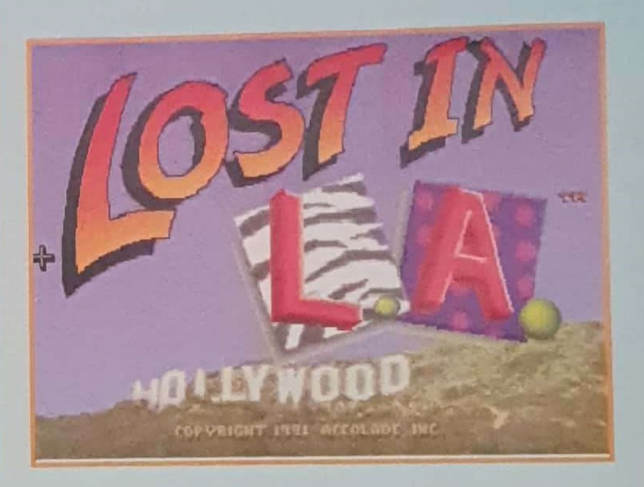






- OK Pasarela: LES MANLEY in: LOST IN L.A.
- Compañía: ACCOLADE.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER, TANDY, THUNDER BOARD.

Quién iba a decirle a Les Manley, residente habitual de la ciudad de Nueva York que un buen día y gracias a la llamada telefónica de un famoso y preocupado amigo se iba a encontrar por las calles, plazas, playas y demás de la ciudad de los Angeles, en busca de desaparecidas estrellas.



PERDERSE EN

La colina de las estrellas, Hollywood, se hallaba preocupada de las continuas desapariciones de famosos. Por todo ello, la ciudad del ocio sano y de la diversión, estaba cerrada a cal y canto, por temor a nuevas desapariciones.

Menos mal que había llegado Les Manley... quizá ahora todo podía solucionarse.

UNA NUEVA REALIDAD

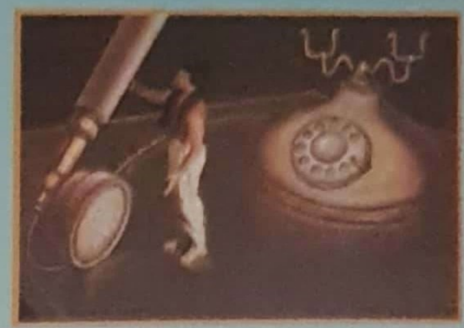
Habrá tiempo más que suficiente en nuestra sección de pasarela para analizar con más detalle el entramado de este destelleante producto. «Lost in L.A.», propone unas formas de juego que a muchos no les pasarán desapercibidas, ni mucho menos.

La historia se desarrolla en la ciudad de Los Angeles, co-



mo habréis supuesto todos aquellos hábiles e impávidos lectores del cuadro técnico. De un tiempo a esta parte han sucedido una cadena de "voluntarios" secuestros de estrellas del cinemascope. Mientras el "pequeño" y famoso Helmut, amigo personal de Les, le ponía en antecedentes e invitaba a pasar el fin de semana en su no tan pequeña mansión, ocurrió el último, la desaparición inexplicable de la esposa de éste.



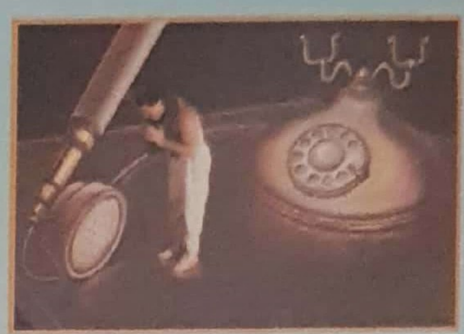


Ahora todo parecía tomar otro cariz. Un desorientado Les Manley, se encontraba en las calles de los Angeles sin saber qué dirección tomar o qué lugar elegir para comenzar a desenredar tan enrevesado rompecabezas. Así comienza una historia que levantará callos en las manos de todos aquellos seguidores de este tipo de aventuras que ponen en evidencia nuestro nivel de intelecto.

Una nueva dimensión de la realidad queda abierta como una puerta por la que solamente los más osados se atreverán a entrar. Una nueva realidad.

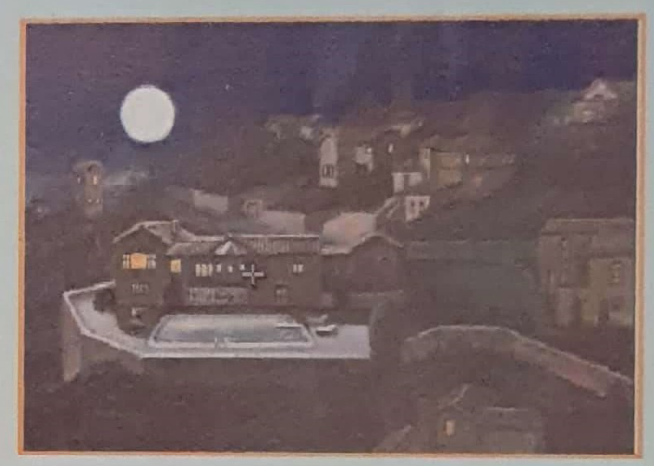
OBJETIVOS Y ADJETIVOS

Comentar que lo que se nos viene encima es una intrigante aventura que podría muy bien tener continuidad con una saga del tipo de Larry de Sierra, sería valorarla sin medida justa. «Lost in L.A.», pretende, sin alardes, incorporar imágenes reales a la acción del juego, consiguiendo con ello mantener despierta la atención del espectador y con ello, asegurarse el éxito del producto.



Asímismo, cualquier adjetivo que quisieramos utilizar para definir con claridad la capacidad del juego, podrían quedarse demasiado cortos o sonar de manera rimbombante en exceso.

Siguiendo el patrón clásico de los iconos, en la parte inferior, y demás signos gráficos para ponernos en antecedentes de lo que podemos o no hacer, el juego nos llevará de un sitio a otro sin demasiadas

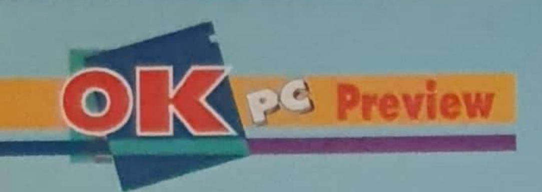


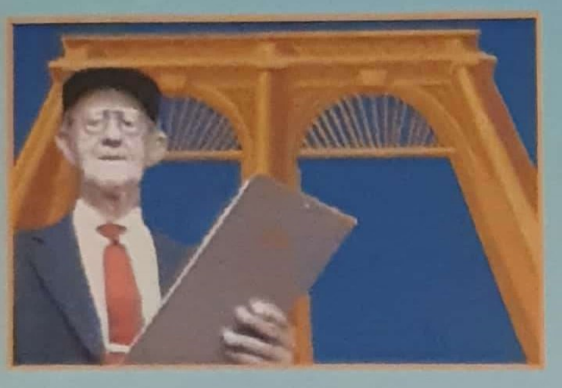
HOLLYWOOD







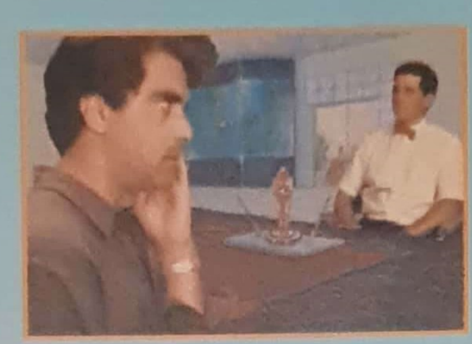




Inicialmente, Les se encontrará con la continua negativa de la gente a sus preguntas, sobre todo el portero de la Paramount Pictures, algo borde.









complicaciones y sin "esclavizarnos" en exceso a una serie continuada de preguntas y respuestas.

El camino a seguir, la dirección correcta por la que comenzar, será una duda que nos asaltará del mismo modo que otro tipo de productos ya lo hicieran con anterioridad. A pesar de ello, el juego estará a la altura intelectual de cada uno sin que sea necesario haber cursado estudios superiores o complejos masters de postgraduado para ir accediendo a cada una de las pistas requeridas para proseguir las investigaciones.

En nuestro recorrido por la pantalla, podremos hacer uso del ratón como fórmula más rápida y cómoda de desplazamiento. También es posible combinar la acción del citado dispositivo con la del teclado o utilizar éste último como guia de nuestras acciones. Mi recomendación : el ratón.

CON PERMISO DE LA AUTORIDAD COMPETENTE

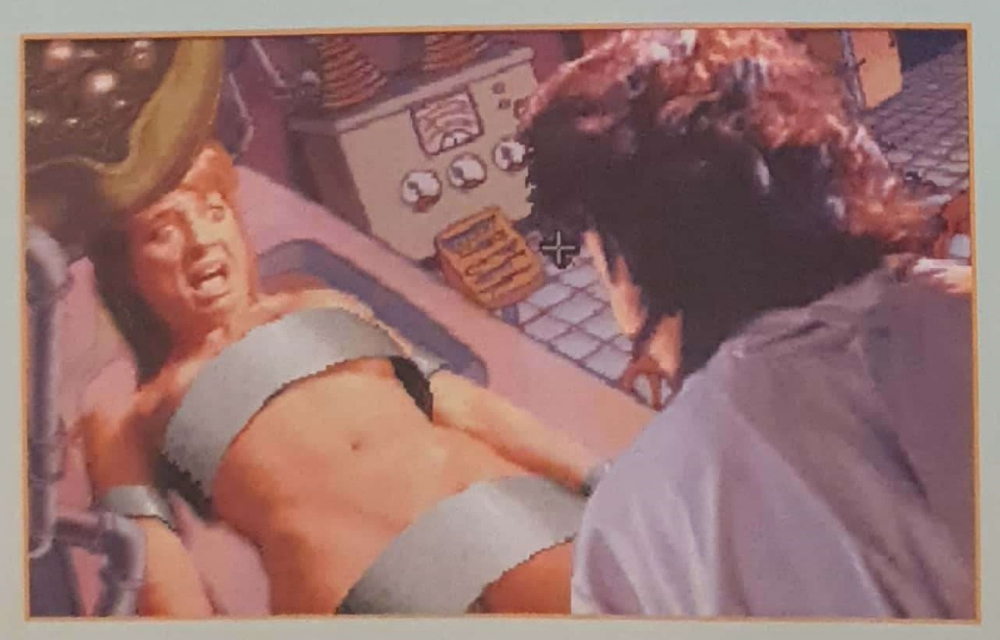
Con el debido permiso de la autoridad competente, he de decir que algunas de las escenas que aparecen en el mencionado juego podrían herir la sensibilidad de los tiernos infantes así como los corazones maltrechos de los pertenecientes a edades superiores a la "tercera". No por ello vamos a retirar a los señores de Accolade ninguno de los méritos que por derecho se han ganado con la construcción de este prototipo de realidad y buen hacer. Seguro que gracias al sonido, por otra parte aceptado por la mayoría de las tarjetas, más de uno va a creer que en cualquier momento, Les, lanzará sus manos fuera del monitor y nos agarrará por el cuello introduciéndonos de lleno en las calles y bulevares de la afamada ciudad, cuna del cuerpo sano y el "bodybuilding".

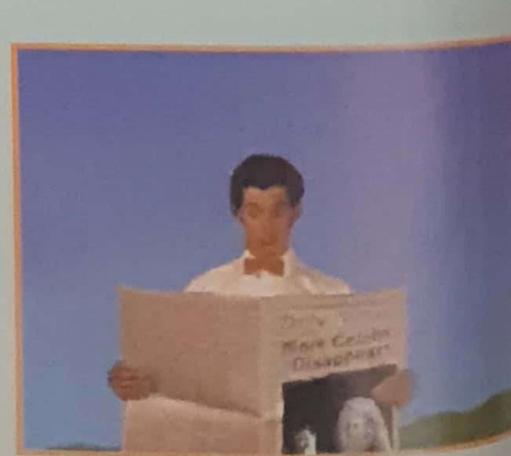
Nos espera acción, chicas guapas, porteros bordes, mánagers de tres al cuarto y algún que otro ejecutivo del sol naciente que nos traerá por la calle de la amargura, pero lo pasaremos en grande una vez que consigamos localizar el truquillo de cada situación y nos pongamos en marcha sobre la senda correcta.

La apuesta es grande, el objetivo es serio, la labor que le queda a la distribuidora en España, Erbe, es de armas tomar para elaborar una traducción concreta y precisa de unos diálogos que están recubiertos de gracia y frescura.

No hay duda de que el producto, una vez en la calle, llevará toda la serie de sellos de calidad que merece. Si estáis dispuestos vosotros también a perderos unos días por esta complicada ciudad en busca de un secuestrador "fantasma", la recomendación es clara: ¡convertíos al Les Manleismo!.

Félix J. Físico Vara







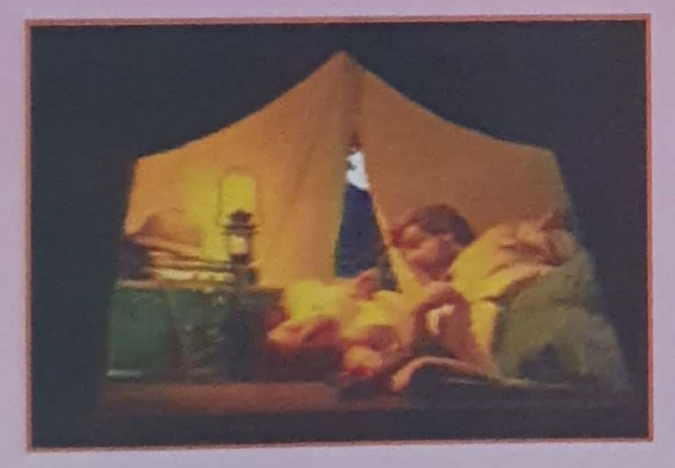
BEST OF THE BEST
CHAMPIONSHIP
Karate
Una fantástica simulación que te introducirá en el mundo del Karate al más alto nivel. Práctica, elección de combates, 16 boxeadores de diferentes nacionalidades y estilos, sin olvidar "KUMATE", la famosa lucha callejera, exclusivamente para los mejores.
¡Animaciones impresionantes, con increíble realismo!
BEST OF THE BEST
LORICIEL
LA PIRATERIA ES DELITO
PRO-IN
División SOFTWARE

OK PC Preview

• OK Pasarela: AMAZON (GUARDIANS OF EDEN)
• Compañía: ACCESS SOFTWARE.
• Distribuidor: DRO SOFT.
• Tarjeta Gráfica: VGA.
• Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER, PRO-SPECTRUM.

Una nueva historia está a punto de entrar al mercado. Una nueva fórmula para explotar nuevas buenas artes de este mundo del videojuego que aún quedan por explorar. Mezcla de aventura gráfica, película interactiva y rompecabezas, «Amazon» propone un continuo menú de sobresaltos e intrigas.





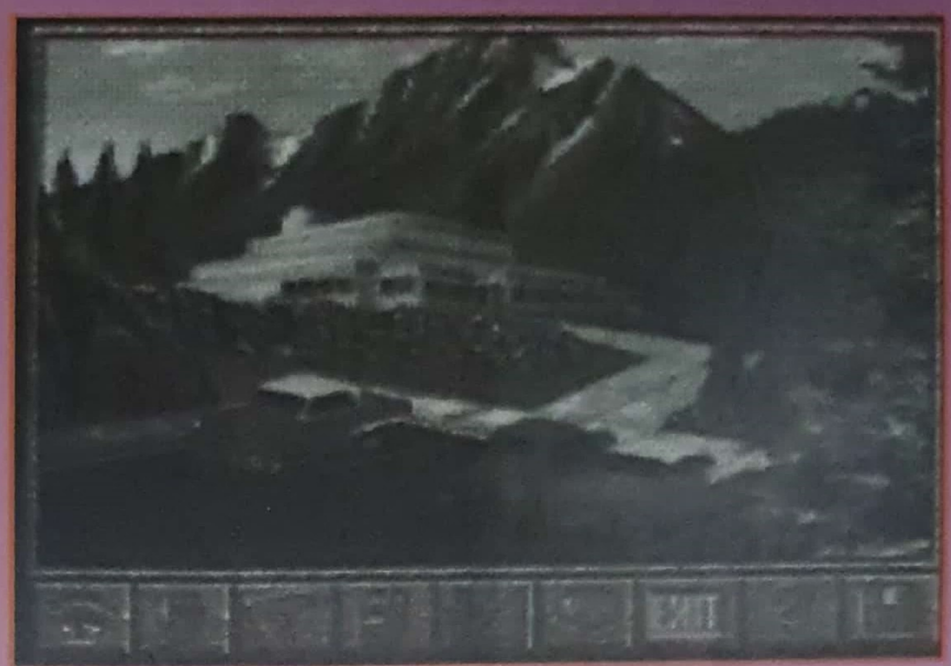
Los diseñadores del juego, han pretendido introducirnos en una aventura que se desenvuelve por los años 50, aproximadamente. Para no cansarnos mucho, suponemos, separan toda la acción en distintos capítulos que se unen entre sí.
De este modo, deberemos de ir solucionando una tras otra, todas las partes de las que se compone el juego. Vamos, que se le puede "tachar" de "culebrón computerizado" aunque con algunas connotaciones que realzan sus valores.

GRAFICOS Y SONIDO

Los valores antes mencionados, se entremezclan con la puesta en escena de imágenes digitalizadas que se mueven, advirtiéndonos de algún mensaje y voces digitalizadas también, que se escuchan con cierta claridad manteniendo únicamente conectado el altavoz del PC. Estos datos nos serán de gran ayuda durante las partes en que la captura "al vuelo" de pistas sea la labor primordial.

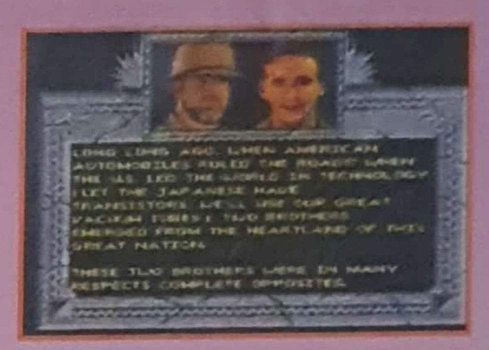
PARA TODOS

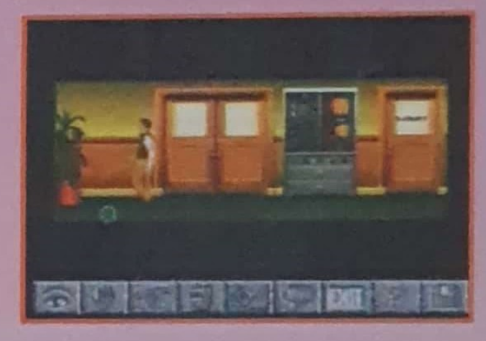












La aventura comienza con un relato de presentación que acontece en una expedición al amazonas. El sangriento suceso, por otra parte, nos deja unas gotas de nerviosismo ante lo que parece que se nos avecina. Nada más lejos de la realidad. Jason es el protagonista de la historia. Su hermano es el que ha sufrido los eventos de la jungla que os relatábamos.

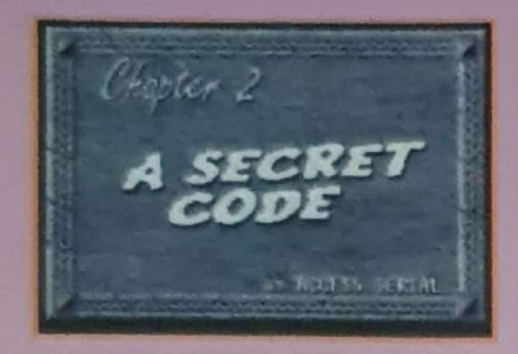
Y con Jason tendremos que desenvolvernos paso a paso, sin esperar, desgraciadamente, ninguna ayuda que no tenga que ver con nuestra propia sagacidad. Aparcamos nuestro coche en el aparcamiento del laboratorio y nos dirigimos hacia el edificio donde habitualmente trabajamos. Nuestro hermano también ocupa un despacho en el mismo lugar al que probablemente deberemos de acudir en busca de pistas. Nada más entrar, una agradable secretaria, nos pondrá al corriente de las últimas novedades y sin perder un minuto, entraremos en nuestro reducido laboratorio con claro afán de encontrar elementos que nos ayuden a continuar con nuestro trabajo. Ardua tarea, sin duda.

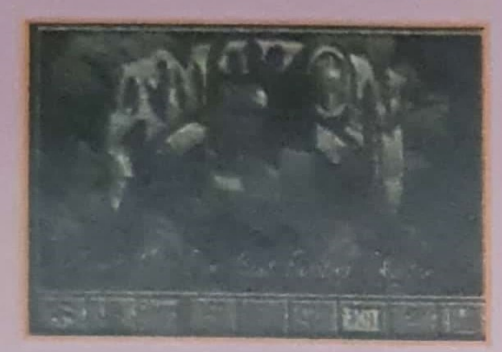
CAJAS DE ACCION Y DIALOGOS

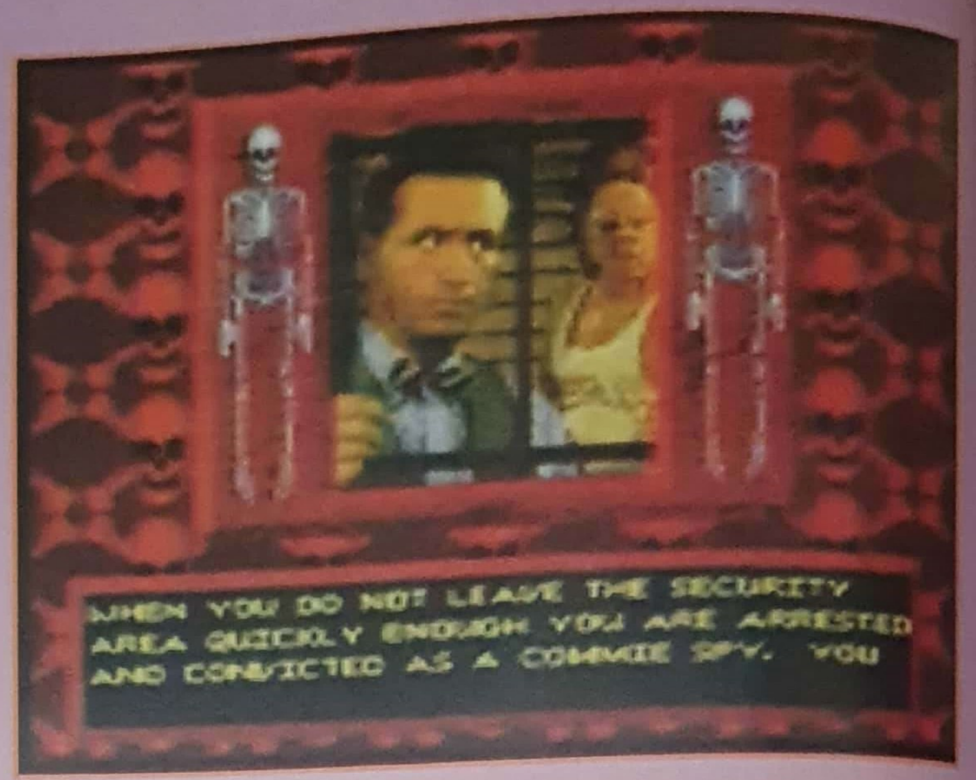
La estructura del juego es una pequeña mezcla de lo ya visto en otro tipo de juegos como «The Lost files of Sherlock Holmes» o «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», quiere decir que deberemos mantener un guión conversacional de preguntas y respuestas que nos aclare o desvie, en dependencia de la elegida.

El método parece adecuado, porque el número de posibilidades a elegir nunca rebasará nuestra suerte o buen sentido al seleccionar la que creamos conveniente. Por otro lado, en la línea inferior de la pantalla, aparecen también, las ya famosas "cajas de acción", de las que tan buen uso se hace en las aventuras que llevan el sello de la compañia Sierra. Con ellas, podremos realizar todo tipo de acciones que se consideren necesarias para avanzar en el juego. Ver, mover, abrir, coger, inven-

LOS PUBLICOS







Seguir los pasos de cada hecho acontecido en la expedición amazónica en la que se encontraba tu hermano, no será nada fácil. Hay muchos sitios que visitar, cantidad de objetos que recoger e infinidad de situaciones en que habrás de usar la cabeza.

tario, escalar, hablar, etc... Todo un rosario de posibilidades para avanzar un poquito más en nuestras investigaciones. Trabajar, con el permiso de Jason, será complicado en algunas fases del juego, porque, el mencionado personaje, se mueve con una torpeza que parece "fabricada" a conciencia y que al final, lamentablemente, os contagiará.

Aún así, todos aquellos a quienes les guste el ir de un lado para otro, coger este o aquél objeto, colocar tal pieza donde encaje y corresponda, tendrán en «Amazon» una buena prueba de fuego para demostrar si todas sus dotes detectivescas alcanzan el grado "cum laude" que me temo se solicita.

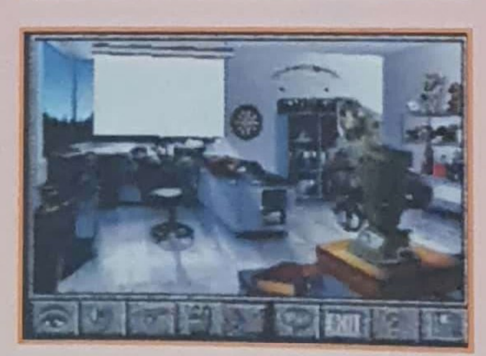
PARTES IGUALES

Si es agradable e innovador el poder ir viendo como los capítulos caen uno detrás de otro como prueba de que nuestro éxito se completa poco a poco, no será muy divertido ver como la dificultad crece a medida que sobrepasamos el ecuador de la aventura y nos ponemos a manejar datos algo más que científicos.

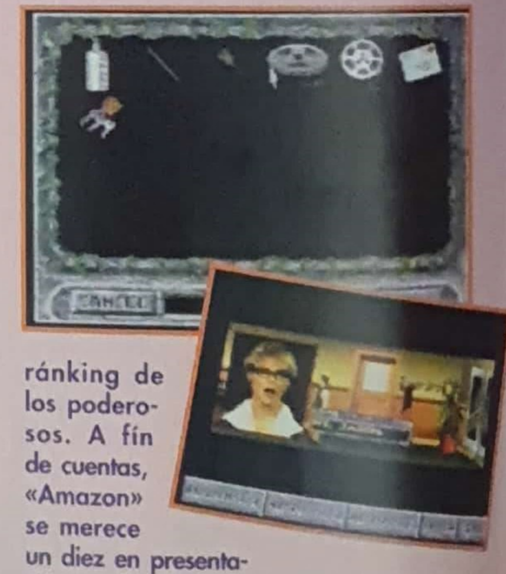
Sin lugar a dudas y para tratar de ser ecuánime con el producto, deberemos premiar con aplausos la calidad, cuidado y cariño que se observa han puesto en cada uno de los detalles gráficos y de efectos que aparecen durante el transcurso de la aventura. De ese mismo empeño, nace una historia bien hilada de carácter aventurero, tipo "La joya del Nilo" (sucedáneo de los hechos que acontecieron un día al mítico "Indy"), al que se van incorporando topo tipo de personajes, objetos y situaciones que buscan el fin de todo juego, el entretenimiento descarado.





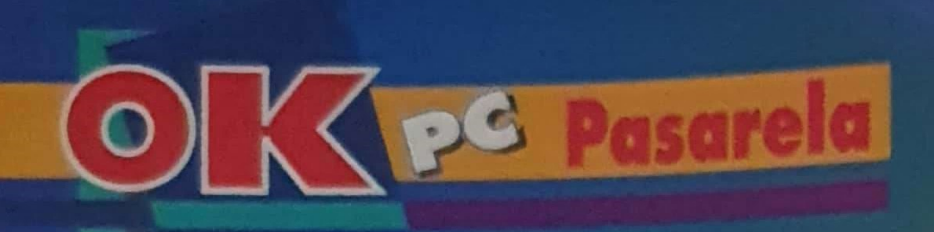


A partes iguales, habrá que valorar el trabajo que se realice para la versión castellana, si es que la hay, en cuanto a la traducción que se haga. No será nada fácil, tampoco ha de ser imposible, pero yo, desde mi humilde silla, me quitaré el sombrero cuando el producto esté plenamente retocado para nuestro mercado y se aupe dignamente en el ránking de los poderosos. A fín de cuentas, «Amazon» se merece un diez en presentación y calidad, pero a veces, ante cosas que rayan en la perfección, sería de ley poder conceder algún que otro once... en pasarela nos veremos.



F.J. "Comet Tronner"


Lemmings 2 TM
The Tribes
Las doce tribus
de Lemmings
y el TALISMÁN de ORO
Plataformas
Tras sobrevivir a los peligros de Lemmings™ y ¡Oh, no! More Lemmings™, esos encantadores seres de pelo verde han llenado todas las esquinas de Lemmingland y han evolucionado hasta organizarse en doce tribus distintas. Además de sus habilidades básicas de caminar, cavar, escalar y construir, cada tribu Lemming ha desarrollado comportamientos únicos que son especialmente adecuados para superar los peligros que encuentran en su Lemmingland.
Pero hay un enorme peligro que amenaza a todos y, lo has adivinado, TU TENDRAS QUE SALVARLOS DE NUEVO, tribu a tribu, llevándolos a todos juntos en ún éxodo final.
Disponible PC, Amiga y Atari.
Lemmings 2
The Tribes
DMA DESIGN
PSYGNOSIS
© Psygnosis 1993. Todos los derechos resevados.
DROSOFT Moratín 52, 4° dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40



- OK Pasarela: *INCA*
- Compañía: COKTEL VISION
- Distribuidor: SYSTEM 4.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, THUNDERBOARD.

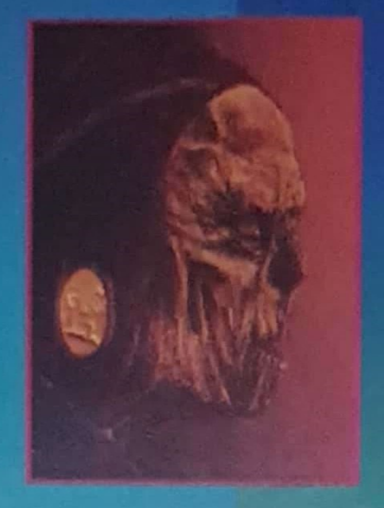


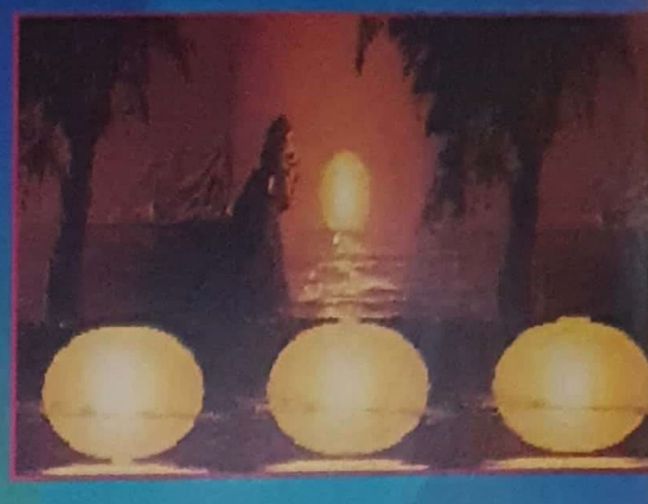
EL ELEGIDO Y JOYAS DEL TU

Hace muchos, muchos años, se realizó una profecía en la que se hacía referencia al retorno de un personaje denominado el "elegido". El conseguiría que el imperio inca renaciese de nuevo. El día por fin ha llegado y, el Dorado, que así se llama, deberá encontrar las cuatro joyas del Tumi ayudado por su valor, astucia, inteligencia y la inestimable cooperación del último gran inca, Huayna Capac.

INCA

Me da la impresión que, a partir de ahora, el nombre de la compañía Coktel Visión va a sonaros con fuerza. A las pruebas me remito, ahí están productos como «Gobliins2», «Ween» y ahora este espectacular «Inca» para demostrar que la calidad prima sobre la mayoría de las cosas. Los dos primeros fueron comentados en el número anterior de nuestra revista. Hoy le toca el turno a «Inca» un juego para disfrutar durante largas horas.





LA PROFECIA SE CUMPLE

Yo no sé si realmente, el día 21 de Junio de 1.525, junto a las orillas del Lago Titicaca, donde se asentase el imperio más

Y LAS CUATRO
UMI

floreciente de la historia creado por el gran Kon Tiki Viracocha, Huayna Capac decidió esconder las cuatro joyas del Tumi de tal modo que ningún mortal pudiera nunca hallarlas excepto, por supuesto el "elegido", que llegaría en un disco iridescente.

La búsqueda del Dorado fue motivo de miles de expediciones que surcaron el continente americano de parte a parte. ¿Quién no ha oído alguna vez hablar sobre las riquezas que contenía? Bien, pues en el caso que nos ocupa, el Dorado, es el personaje principal de esta aventura de tintes futuristas. La verdadera riqueza la obtendrá aquel que consiga encontrar las cuatro joyas, ya sea mortal o inmortal, humano o espectral.

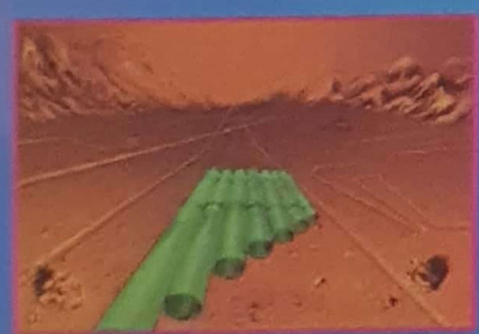
Fundamentalmente lo que el juego pretende es que entremos de lleno en nuestro papel de "elegidos" con todas las consecuencias. La prodecía se ha cumplido y ahora hay que comenzar a pensar en que debemos demostrar que realmente somos quien se esperó durante tanto tiempo.

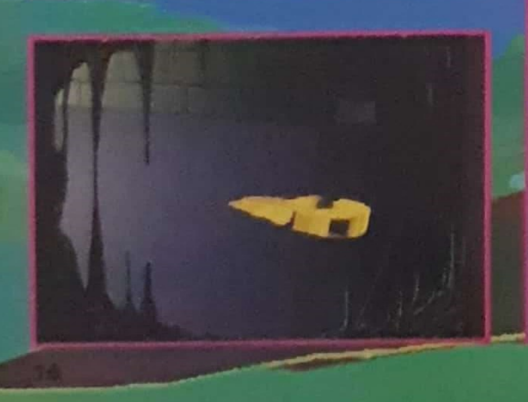












PREPARADOS... CÁMARA... ¡ACCIÓN!

Uno de los aspectos que más llaman la atención en el juego es, sin duda, alguna, la alta calidad gráfica de lo presentado y cómo no, las digitalizaciones de video. Cada imágen, objeto, lugar o nave, están representados con una nitidez digna de elogio. Cada día que pasa, no dejamos de asombrarnos ante alguna maravilla técnica o gráfica de las que se van incorporando a los juegos. Es asombroso como uno puede destruir naves o guardias que están captados de imágenes reales filmadas con actores de verdad.

No en vano los creadores lo han definido como una "película interactiva", que por muy raro que en principio os pueda sonar, se debe a que han tenido que rodar algunas escenas de personajes y situaciones del juego, para añadir de este modo una sensación de realidad que difícilmente se os va a escapar del cerebro.

Calidades y producciones aparte, «Inca» os deslumbrará en todos y cada uno de los aspectos y si alguien piensa que es un juego del que fácilmente se puede "pasar", se equivoca de todas, todas.

VARIEDAD DE MODELOS

El producto, a diferencia de la mayoría de los que se pueden encontrar en el mercado actual, salvo raras excepciones, no sigue un patrón unico sino que se comporta de una manera u otra a medida que se van alcanzando ciertas partes de la historia. Hay fases de puro arcade, puro rol y pura aventura gráfica. Quizá el motivo de realizar un producto de estas características haya sido el de abarcar un máximo de jugadores posibles, sean cuales sean sus primordiales gustos. Mención aparte merece también el sonido. Una banda sonora inspirada en melodías "indias", totalmente originales y compuestas en exclusiva para este producto, que acompañan y complementan a la perfección cualquier situación en la que nos encontremos.

Vamos, que es toda una gozada. Por ahí he oído que la versión Cd-Rom del juegecito es todavía más espectacular.

Las partes del juego están claramente definidas y, el jugador, deberá de tener claro que, sin finalizar alguno de los pasos que debe dar, no podrá adentrarse en el siguiente nivel. Uno se pregunta si la dificultad es grande, y yo os debo responder que está en un tono exacto a lo que el juego es. Ni demasiado fácil ni excesivamente comprometido y complicado, las soluciones de cada enigma vienen a ser como un compendio del buen uso que hagamos de nuestros dotes detectivescas, nuestro sentido de la orientación, el conocimiento que tengamos de la civilización Inca y por supuesto la resolución correcta de los metafóricos jeglóríficos que pueden salir de labios de Huayna Capac o de cualquier otro lugar.

Una vez llegado al final de cada nivel, se nos presentará un juego que nos veremos obligados a resolver para lograr obtener la piedra del Tumi correspondiente y poder seguir adelante en nuestra aventura. Nunca nos deberemos de asustar por el incesante fallo en nuestros propósitos, ya que contamos con un "password" que nos será de tanta ayuda como las palabras del último de los incas. Por contra, deberemos darnos cuenta de que se trata de un cálculo de probabilidades en algunos casos y en otros, algo o alguien nos habrá dado la solución anteriormente de manera velada. Habrá que entrar "a saco" en el problema teniendo en cuenta cada uno de los elementos con los que contamos, tanto en el inventario como en la propia pantalla de acción.

ELEMENTOS DE JUEGO

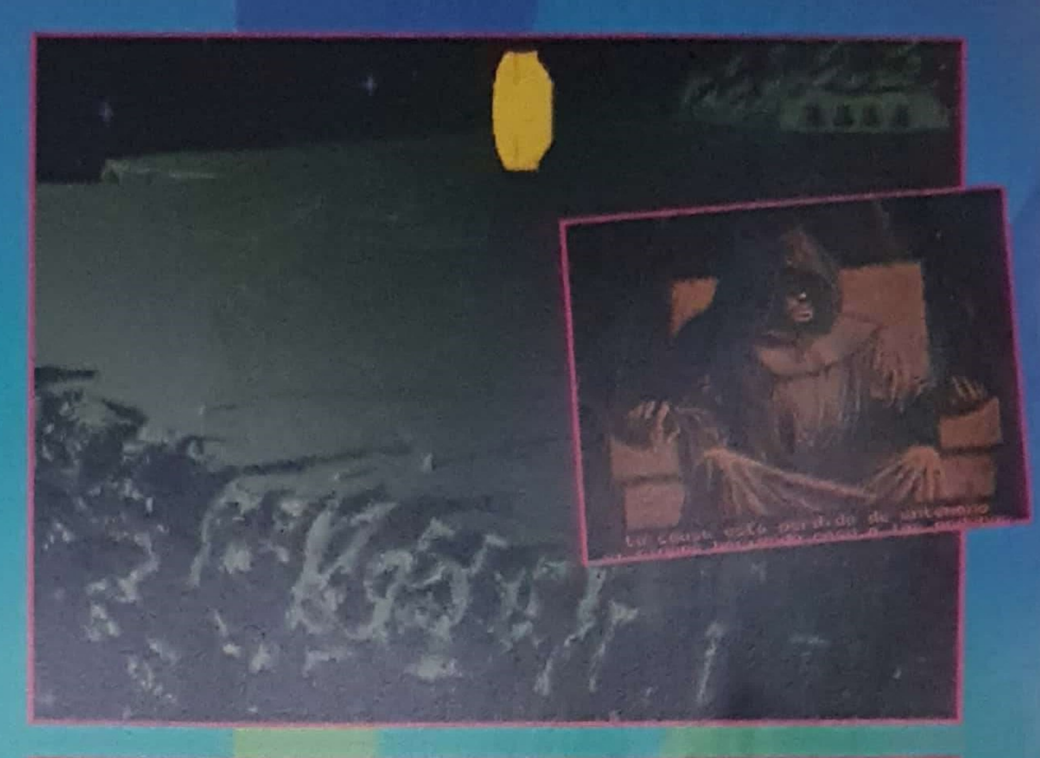
Aunque en un principio se pueda imaginar lo contrario, la mecánica de actuación es sencilla. Esto es de agradecer por parte del jugador. Podemos manejar teclado, ratón o joystick, pero en nuestras pruebas, ha salido victorioso el ratón, segunda po-



El juego ha sido realizado como si de una película se tratara, adquiriendo la denominación de película interactiva.

Todo el misterio sobre esta maravillosa civilización ha sido atrapado dentro de "Inca", por una firma francesa que yo nos tiene acostumbrados a productos de alta calidad.

sición para el sempiterno joystick y la tercera... no digo más.
Con el ratón no deberíamos tener ningún tipo de problemas para atravesar las líneas enemigas en las batallas galácticas, cruzar los laberintos de las diferentes zonas o acabar con los enemigos de a pie. Su rapidez de movimiento se ajusta perfectamente a cada acción que pretendamos realizar como si lleváramos la pistola o el objetivo en la propia mano. Bastará con señalar el objetivo con el icono y pulsar el botón derecho para deshacernos del peor de los peligros.
Por cierto, no os había hablado del peor de los peligros. Su nombre es Aguirre, lo que da acomodo ideal para pensar que es un español de la época, mitad soldado, mitad monje, que pretende como nosotros hacerse con el misterio de las cuatro piedras Tumi. El conoce a la perfección la leyenda, sabe que tú eres el mismísimo Dorado y hará todo lo posible para que tu misión no tenga el más mínimo éxito, sobre todo en la parte final. Habrá que cuidarse muy mucho de sus actitudes y de las de sus secuaces.



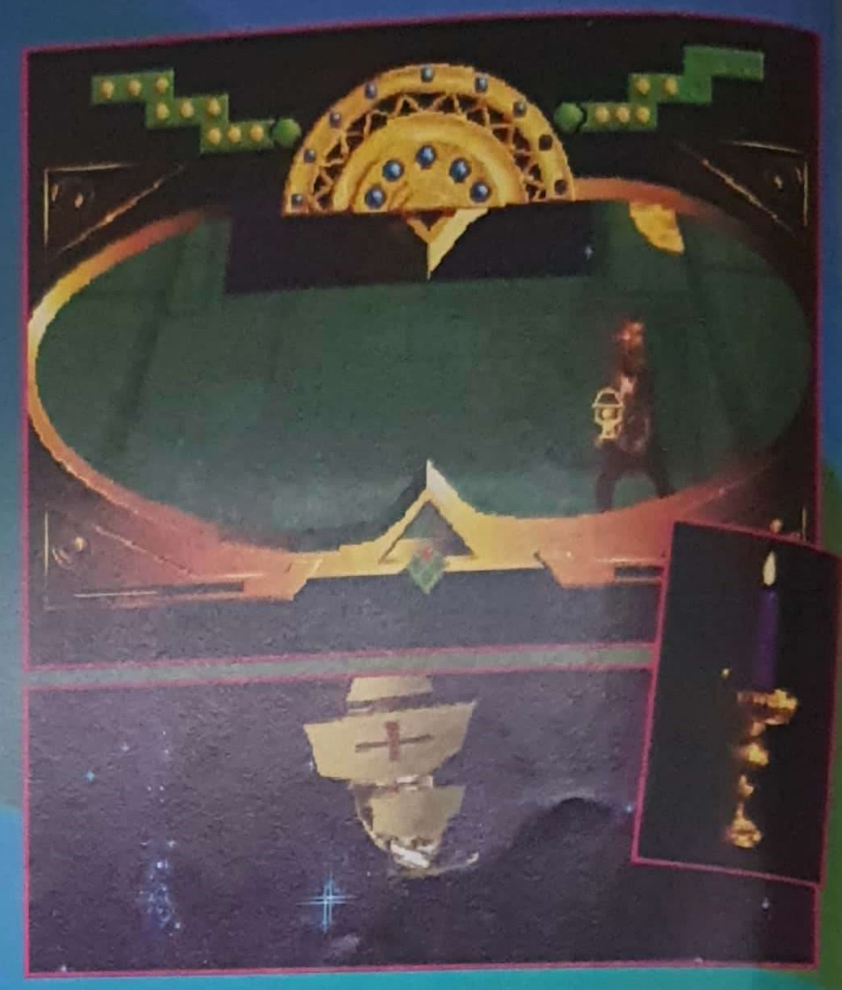
LABERINTOS, ENIGMAS, JEOLORIFICOS Y DEMAS

Habrá ocasiones en las que lo único que deberemos hacer será disparar contra el enemigo, pero en muchas otras partes de la historia, hay que descifrar ciertos enigmas que, como hemos dicho antes, no pasarán de ser un simple cálculo de probabilidades. No hay problema, nos daremos perfecta cuenta de cómo son cuando estemos delante de ellos.
Estas situaciones ya indican, por si solas, que existe un inventario en donde iremos guardando todo aquello que se necesite. No penséis que al final de la aventura llevaréis un saco cargado con multitud de objetos. Al contrario de otros juegos, en «Inca», el inventario será corto y servirá únicamente para la fase en la que nos encontramos. Más facilidades es imposible.











Lo fundamental será utilizarlos en el orden correcto para no quedarnos atrancados en alguna pantalla que otra.

Los indicadores sobre los que tenemos que tener la vista continuamente son pocos y sencillos de lectura. Nuestra visión es exacta a la que tendríamos con unos binoculares. En la parte superior aparecen dos arcos. El exterior lleva la cuenta de energía que nos queda en la vida de la que disfrutamos actualmente. El arco interior lleva la lectura de las vidas totales que nos quedan. Por otro lado, en la parte inferior de la pantalla, hay dos líneas que crecen cuando no estamos disparando y por contra, disminuyen en las secuencias de intenso disparo. Si la situación que intentamos resolver tiene como decorado la galaxia, en la parte superior existen dos bandas luminosas que pasan de verde a rojo según aceleramos con el botón izquierdo del ratón. Como podéis ver y leer, el manejo de nuestro protagonista es sencillo, pero muy definido.

EL DORADO

Su nombre le viene como anillo al dedo. Un ser de constitución humana recubierto de oro que es el enviado para reconstruir de las ruinas todo el antigüo imperio Inca. De lo que hicieron los españoles alí, ya cuentan bastante los libros de historia, por tanto, no haré ninguna referencia ni alegación sobre ese tema.

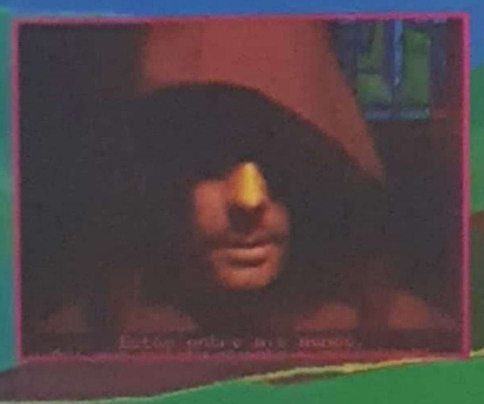
Sus características habéis de ponerlas vosotros cuando comencéis el juego, eso es inevitable. Lo mejor es que a mitad de aventura, estaréis tan metidos en el papel que ya no podréis dejar de ser el personaje que os ha tocado en suerte.

Sufriréis las tentaciones y el encarcelamiento por parte de Aguirre, los ataques de las naves que parten de la carabela de éste y los diferentes enigmas que se os presenten, pero seguiréis siendo el Dorado hasta mucho después de apagar el ordenador. Seguro.

Gracias a Coktel Vision entramos en una nueva era del videojuego. La creación de «Inca» supone un paso más para que nuestros ordenadores se conviertan en un templo real del ocio, la diversión y el expansionamiento de nuestro horizonte.

Algún día, todos los juegos se fabricarán así.

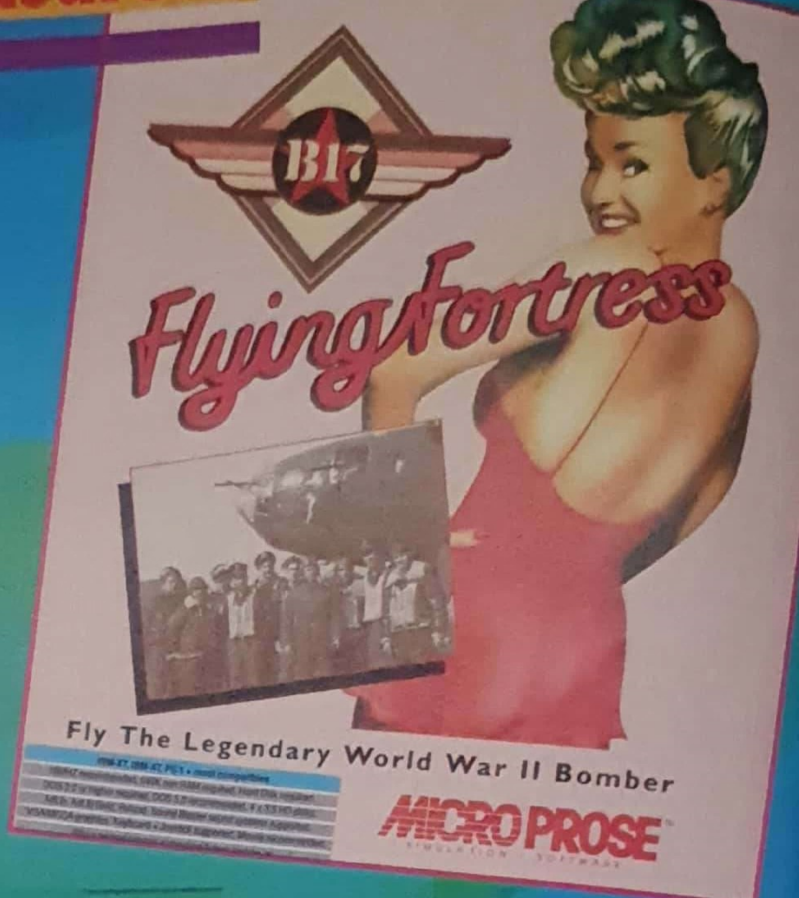
Félix J. Fisica Vara.







OK PC Pasarela



- OK Pasarela: B-17 FLYING FORTRESS
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ADLIB GOLD, ROLAND, SOUND BLASTER

Estamos dentro de la cabina del avión que cambió el curso de la historia de la aviación de los Estados Unidos, el B-17. Tienes que terminar las famosas 25 misiones que te encomendaron en 1942. Sales con tu escuadrilla pero no sabes si volverás...

TU PUEDES CAMBIAR LA



Estamos acostumbrados a simuladores de vuelo de todo tipo, con misiones creadas por nosotros, misiones que mezclan aviones de diferentes épocas y como no, misiones históricas, como es el caso. Las mejoras en los diferentes simuladores son importantes y notorias, en éste, las mejoras en detalles es sorprendente.

UN POCO DE HISTORIA

El escenario en el que transcurre este juego es la Segunda Guerra Mundial, más concretamente en el momento que entra en guerra los Estados Unidos en apoyo a Inglaterra contra las fuerzas alemanas de Hittler. La situación era muy difícil, ya que la única forma de parar los pies a los invasores alemanes era por el aire, de esta forma se evitarían muchas muertes de soldados en enfrentamientos cuerpo a cuerpo y se ganaría terreno

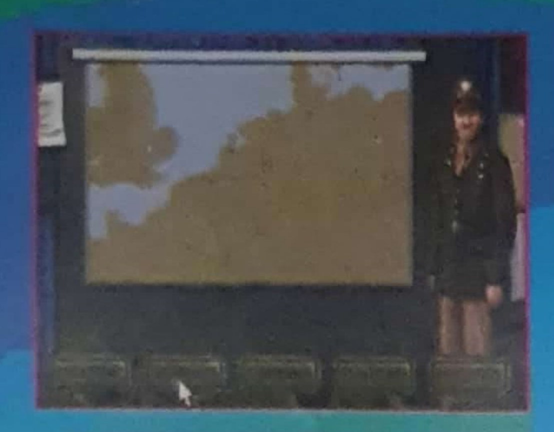
de forma más rápida. La Fuerza Aérea Inglesa que ayudada por los aviones de la Octava Fuerza Aérea de los Estados Unidos, que llegaron a Inglaterra en Julio de 1942, entrando en acción un mes más tarde. El avión más moderno del momento era el B-17, y de todas las misiones que realizaron, se han escogido para este simulador 25 de las más importantes.

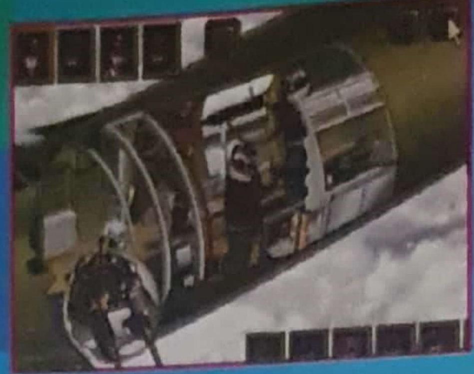
Lo primero que nos encontramos cuando cargamos el simulador son unas pantallas de presentación muy buenas, pasando luego a una protección del programa realmente útil. Se pide una palabra de cierta página y de cierto párrafo que la encontrarás en tu manual de instrucciones, de esta forma si el juego no es original no podrás arrancar. (Si piensas en fotocopiar el manual de instrucciones olvídate, ya que son más de 200 páginas...).

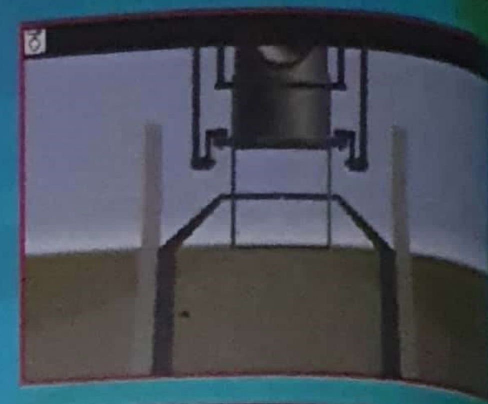
Piraterías aparte y una vez cargado, nos encontramos dos opciones que sirven para nombrar como queramos a uno de los aviones y por supuesto, un dibujo de la época en el morro del avión. Luego pasamos a un menú de opciones bastante completo en el que podemos ver una foto de toda la tripulación, conociendo la ficha personal de cada componente. A continuación tenemos la explicación de la misión que nos corresponde, en la cual podemos adentrarnos más, ya que tenemos una especie de película en la que vemos al detalle como es lo que tenemos que bombardear. Siempre nos encomiendan una misión principal, la cual es la que tenemos que llevar a cabo, además tenemos una secundaria, por si tenemos algún problema con la principal, siempre podremos realizar la secundaria y nunca regresar a la base con las manos vacías.

También podremos elegir, en un menú que nos aparece antes de empezar a volar, los detalles gráficos, intervalos de tiempo, si queremos munición ilimitada, la dificultad del aterrizaje y/o la del juego.



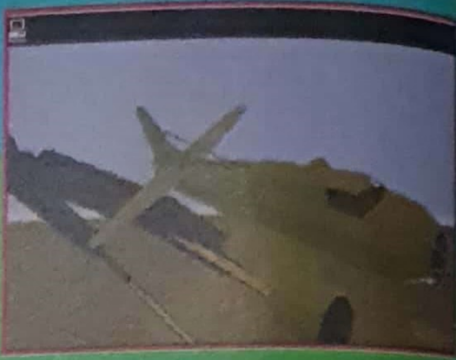






"Flying Fortress" no es un simulador más, pues al jugar no te conviertes en un piloto sino en todo un comandante, con todo el personal de abordo a tus órdenes y de su buen uso dependerá el éxito de la misión.





LAS MISIONES

El juego consiste en completar con éxito 25 misiones históricas, lo cual no es nada fácil, ni siquiera para los más expertos en simuladores, por lo que una partida puede durar horas. Las misiones son de muy diferentes tipos, desde bombardear aeropuertos y zonas enemigas, ser escolta de otros aviones o barcos, o defender tu territorio.

En las misiones encomendadas nunca irás solo, siempre formarás parte de una escuadrilla e irás adoptando posiciones en la formación de los aviones, según sea la situación, con lo cual deberás de estar muy atento al movimiento de tus compañeros de aventura.

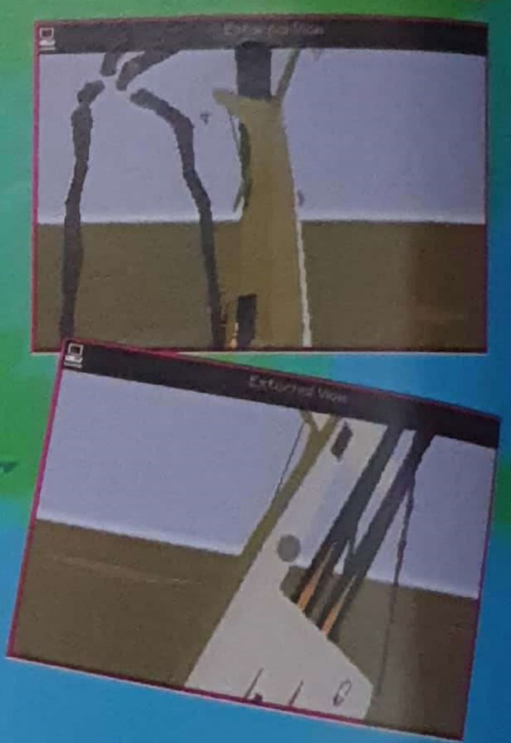
Los detalles de este simulador son realmente buenos, ya que tendremos oportunidad de ver como son los legendarios B-17 por dentro y al mínimo detalle, en la complejidad de su construcción y su efectividad. Te sentirás como un verdadero comandante de avión, responsable de toda tu tripulación. Tendrás que tener la mente despejada para poder concentrarte en las misiones que te encomienden y llevarlas a cabo en el tiempo acordado para ello.

> 9th October 1942
>
> **Single Fort Fights Off 50 Nazi Planes**

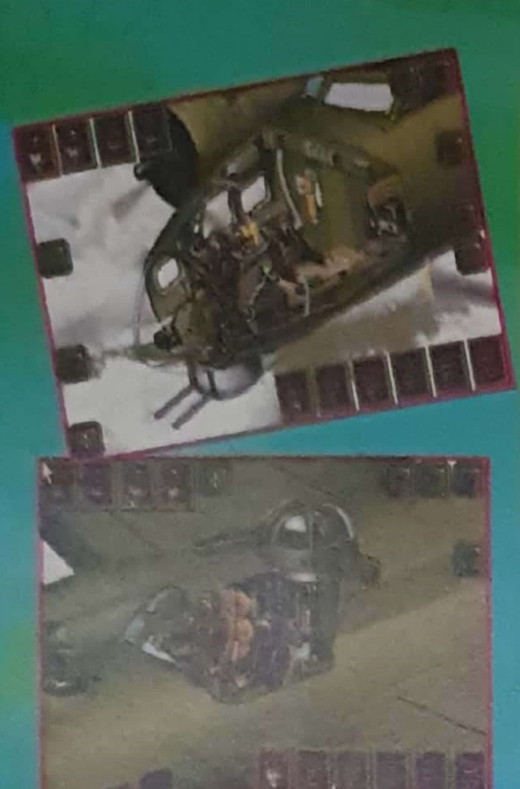
DENTRO DEL B-17

El desarrollo de la aventura es muy lento, pero tenemos la opción de salto de tiempo, de tal forma que podemos adelantar el tiempo de llegada al blanco o el de despege, ya que si no el despege duraría más de 5 minutos. Una vez en vuelo, si queremos pilotar el avión, tenemos las vistas desde la cabina del piloto muy limitadas sin opción de poder agrandar nuestro ángulo de visión. Pero en realidad poco nos importa el tema del pilotaje, ya que nos vamos a ocupar más de vigilar los lados y frontales del avión para poder defenderlo de posibles ataques. Las vistas desde los diferentes ametralladores es bastante buena ya que controlamos casi toda la pantalla. En lo referente al lanzamiento de bombas, la dificultad es extrema con lo que deberás de tener mucha puntería. Los despegues y aterrizajes los debemos de realizar desde la cabina del piloto para ver la situación del avión.

El cuadro de mandos no está nunca en ninguna pantalla, de tal forma que cuando lo necesites ver, tendrás que pulsar una tecla y perderás toda la visión de la posición que tuvieras anteriormente. Tienes también un mapa detalla-



Tienes asignada una misión suicida que deberás cumplir con la ayuda de todos los componentes de tu tripulación





Deberás estar pendiente de lo que ocurra a tu alrededor, de lo contrario, no merece la pena que despegues



do de la misión encomendada, pero en caso de que te fuera imposible realizarla, en este mapa aparece también una segunda misión que no es tan importante como la primera, pero tambien sirve.

Una vez en vuelo, te será muy útil la ayuda del copiloto, ya que con mensajes que aparecerán en un recuadro en la parte inferior de la pantalla, te pondrá al corriente de lo que pase en el avión. En el momento de entrar en combate, la ayuda del radio-operador será insustituible, ya que te informará de las posiciones de los aviones enemigos y te dirá tambien quién de la tripulación es el que lo tiene a tiro. De esta forma tú, con las teclas de función te, situarás donde el enemigo y a base de puntería, rapidez y reflejos le derribarás. El problema viene cuando te atacan por más de un sitio, o lo que es peor, cuando matan a tu radio-operador, o alguno de la tripulación, con lo que te recomiendo que no te despistes de la cabina.

Su manejo, como el de la mayoría de simuladores, es complejo, ya que son casi todas las teclas del teclado, combinadas con las de función y con la de control y alternativa, pero una vez puestos no vamos a usar muchas, además este juego puede perfectamente soportar ratón y joystick, con lo cual, facilita mucho su manejo. Este simulador cambia notoriamente con respecto a los que conocemos, ya que en este avión se controla a toda la tripulación. Tu equipo se compone de un artillero de morro, un piloto, un copiloto, un radio-controlador, un bombardero, dos artilleros a ambos lados del fuselaje y un artillero de cola. Podrás controlarlos independientemente y moverlos por todo el avión, ya que cuando estás manejando a un artillero puedes poner el manejo automático de todos los demás. Esta supone una gran variación respecto a los demás simuladores que te obligaban a estar siempre en la cabina manejando el avión.

INFORME FINAL

Este simulador destaca por su originalidad, ya que, a diferencia de los demás, no se trata simplemente manejar el avión, sino también a toda su tripulación.

Su realismo en las misiones es sorprendente y va a conseguir que aproveches a tope tus ratos delante de tu PC. Si posees tarjeta de sonido Adlib, Roland o Sound Blaster, estás de suerte porque sus efectos sonoros son una "virguería".

Aunque sus movimientos no tienen una gran rapidez están muy logrados, tiene unos buenos gráficos y vistas desde cualquier punto del avión. Las vistas que se muestran en 3D, te sorprenderán gratamente.

En definitiva, si eres un apasionado de los aviones, y un "vicioso" de los simuladores de vuelo, no puede faltar esta entrega en tu colección.

B17

BORJA DE MEDRANO.

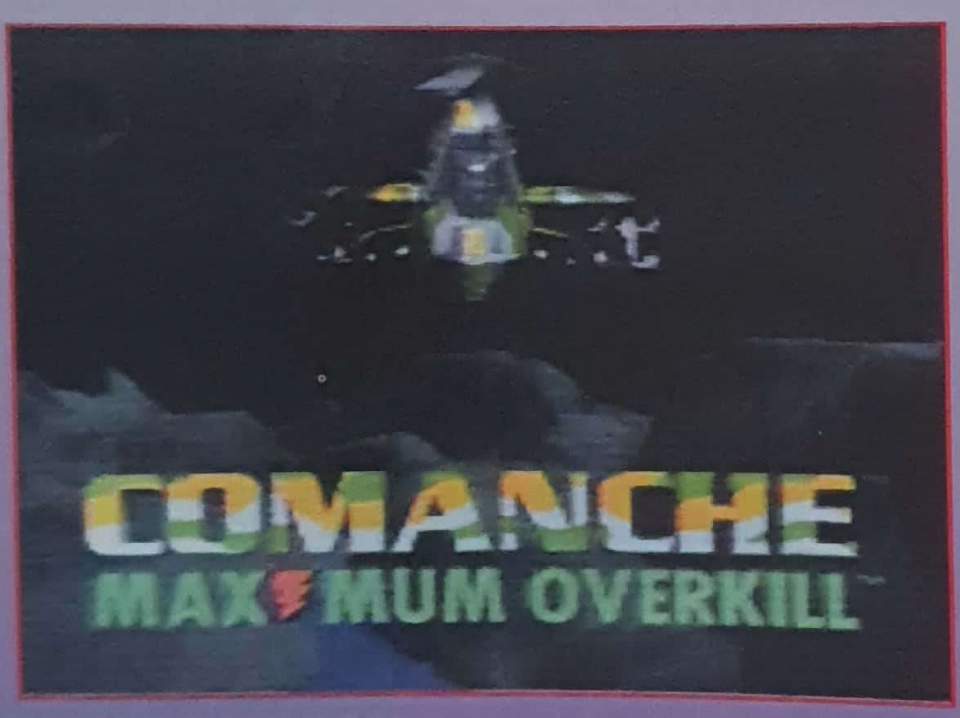
OK 89%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	90
Sonido :	90
Originalidad:	95
Movimientos :	85



- OK Pasarela: COMANCHE (MAXIMUN OVERKILL)
- Compañía: NOVA LOGIC.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER.

COMBATES VIRTUALES



Muchos han sido los simuladores que, amparados en la potencia de los Pc's, han desfilado por nuestras manos. Todos creaban su entorno tridimensional en base a la utilización de figuras poligonales pero, ahora, Nova Logic, ha revolucionado el campo de la simulación con una técnica totalmente alucinante de nombre Voxel Space.

EL FUTURO ESTA AQUI

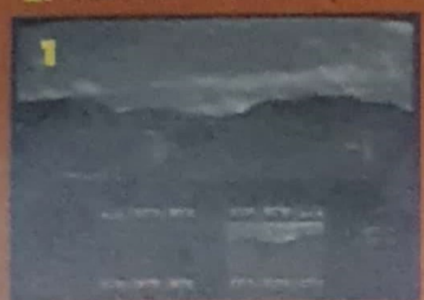
Efectivamente, cuando a uno le cae encima una "cosa" como este "Comanche: Maximun Overkill" lo mínimo que puede hacer es sorprenderse, congratularse y jugar con él, placenteramente, hasta la extenuación ya que lo que parece, en un principio, una compleja simulación se convierte, no sé si afortunada o desgraciadamente, y con el tiempo, en un juego de niños.

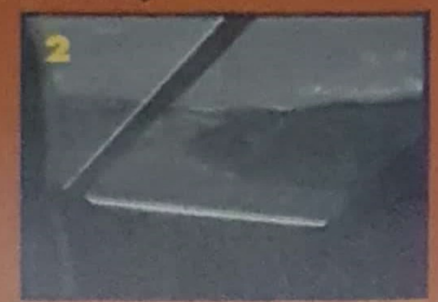
Para empezar, el juego no nos ofrece la posibilidad de elegir otro modelo de helicóptero que no sea este RAH-66 Comanche. Después, una vez avisados, entraremos en el programa donde tendre-



LAS VISTAS DEL «RAH-66 COMANCHE»

1. «Vista a las 12» Es el modo normal de visión, dentro de la carlinga, con todos los controles de la nave.
2. «Vista a las 9» Vista a izquierda desde la carlinga.



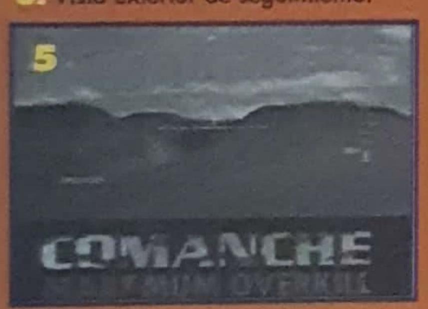


3. «Vista a las 3» Igual que la anterior pero a derecha.
4. «Vista a las 6» Vista interior de la carlinga, más concretamente, del copiloto o artillero.



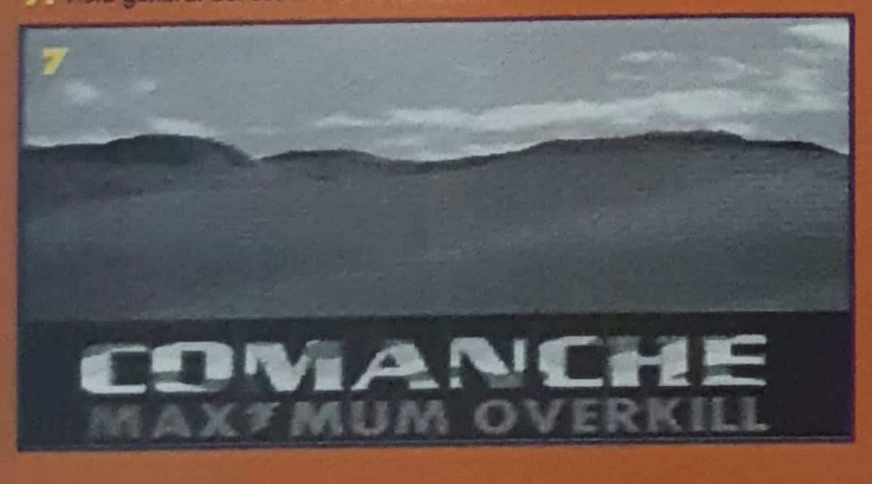


5. Panorámica frontal donde no aparecen los paneles de control.
6. Vista exterior de seguimiento.



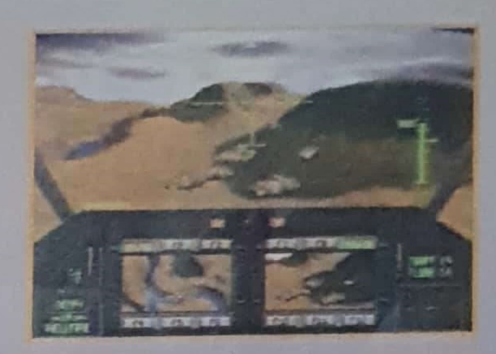


7. Vista general del escenario de combate.



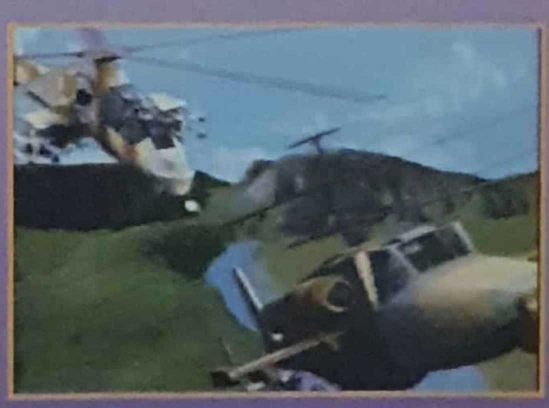
mos que seleccionar el modo de juego. Bien un pequeño entrenamiento con una serie de misiones "light", bien un gran enfrentamiento con distintos niveles de dificultad y que tendremos que ir superando progresivamente. Algo que ya pudimos ver en "F-29 Retaliator", donde para pasar a otro nivel de dificultad teníamos que completar todas las misiones del nivel anterior.

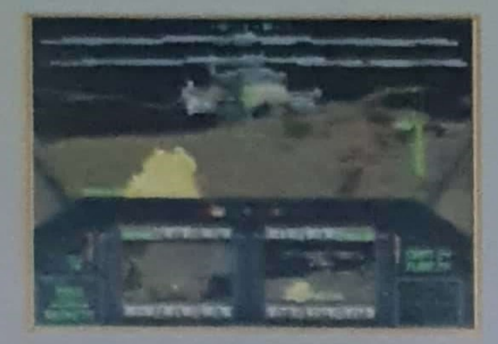
Como es lógico, entre menú y menú, los kilos de adrenalina y sudor que estaremos segregando aumentarán progresivamente por la impaciencia de ver, de una vez, los fractales y perfectos escenarios de nuestras luchas.



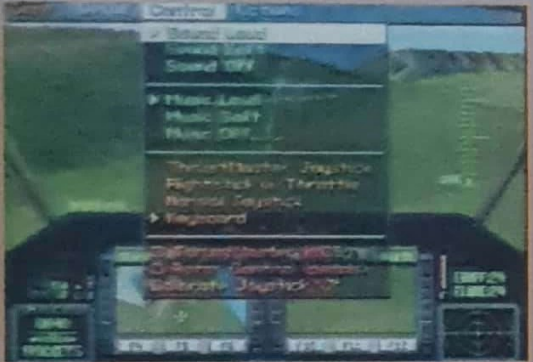










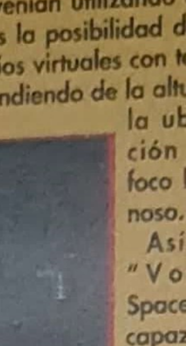


NOVA LOGIC Y SU "VOXEL SPACE"

Empresa de claros orígenes californianos, Nova Logic es la autora/culpable de esta maravilla visual de nombre "Comanche: Maximun Overkill" que incorpora una nueva técnica: el "Voxel Space".

Esta nueva técnología incorpora numerosas innovaciones respecto a las que se venían utilizando en el resto de simuladores, como es la posibilidad de recrear, en tiempo real, escenarios virtuales con texturas y sombras perfectas, dependiendo de la altura y la ubicación del foco luminoso.





Así, el "Voxel Space" es capaz de realizar 1 millón de cálculos en 3D por segundo, otorgándole al programa una velocidad 500 veces superior a la de los simuladores, podríamos decir, "poligonales". Evidentemente, para alcanzar estas velocidades, el programa se vale del modo 32bits de los 386 y 486.

TOMANDO CONTACTO

La primera necesidad que asalta al jugador es, sin duda, la de despegar para comprobar que esa sensación tridimensional, más cercana a la virtualidad, que le han vendido los "comentadores" de las revistas es cierta.

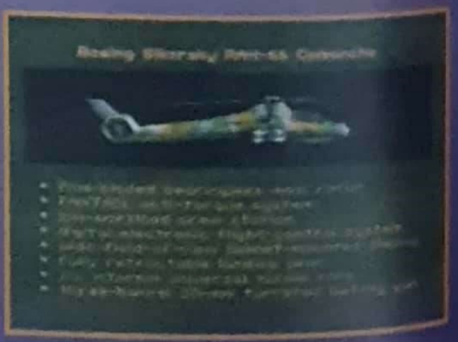
Para tal cosa, y mientras en otros simuladores el mero hecho de despegar es todo un reto, en este "Comanche..." bastará con que pulsemos un botón, el del rotor, para que nuestro helicóptero comience a tomar altura. Así de fácil.

A partir de ahí entraremos a formar parte de una lucha feroz y desaforada que nos llevará a un infierno de máquinas letales, misiles dirigidos y tanques estratégicamente escondidos que no dudarán en derribarnos en nombre de las buenas intenciones que los mueven.

En vuelo no tendremos otra preocupación que la de derribar el mayor número



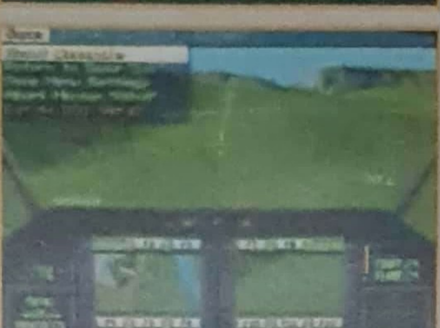










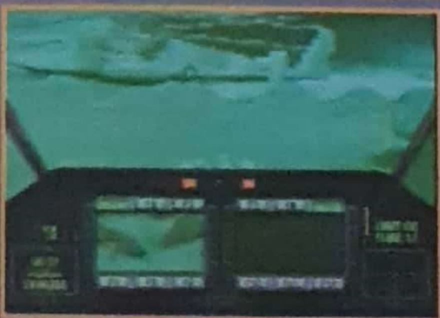












de enemigos por una sencilla razón: porque si no lo hacemos, ellos serán los que nos derriben ¿entendéis el juego de palabras? Bromas aparte, el hecho es que el espacio que nos separa del objetivo estará plagado de tanques y helicópteros y que nuestro acierto, si bien no ha de ser del 100%, desde luego poco ha de faltarle si no queremos llegar al suelo por méritos propios.

ALGO FALLA...

Pero si algo caracteriza a este simulador es, paradójica y precisamente, la falta de simulación que lo acaba convirtiendo, casi, en un arcade. Cosa que, si recordáis, ocurría también con "F-29 Retaliator". En este "Comanche..." nuestra máxima preocupación, de todas formas, serán los desperfectos que suframos, la altura que llevemos y que en una persecución feroz puede ser decisiva, la munición que nos quede, la destrucción del objetivo y, la verdad, poco más.

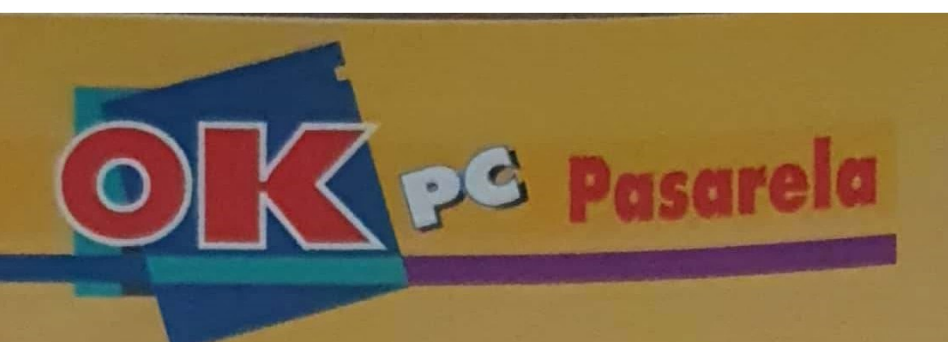
Ese fallo, evidentemente, se ve compensado, sólo hasta cierto punto, con la tremenda sensación de tridimensionalidad que el programa tiene, que no habíamos visto hasta el momento y que, de ser más completo "simuladoramente" hablando, lo habría convertido en algo indispensable. Pero, desgraciadamente, todo no podía tenerlo.

Eso sí, abrocharos los cinturones, ascender hasta unos 50 mts. y sobrevolar el escenario entre cañones, colinas, desfiladeros y demás accidentes geográficos.

A ese nivel "Comanche: Maximun Overkill" es un verdadero placer, sólo disfrutable por usuarios que tengan un "proto-ordenador" de esos que van a más de 33 ó 40 Mhz y que posea, además, un mínimo de 4 Mb de memoria RAM. Estáis avisados.

JAVIER S. FERNANDEZ





- OK Pasarela: ARMOUR GEDDON.
- Compañía: PSYGNOSIS.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND.

TIEMPOS DE GUERRA

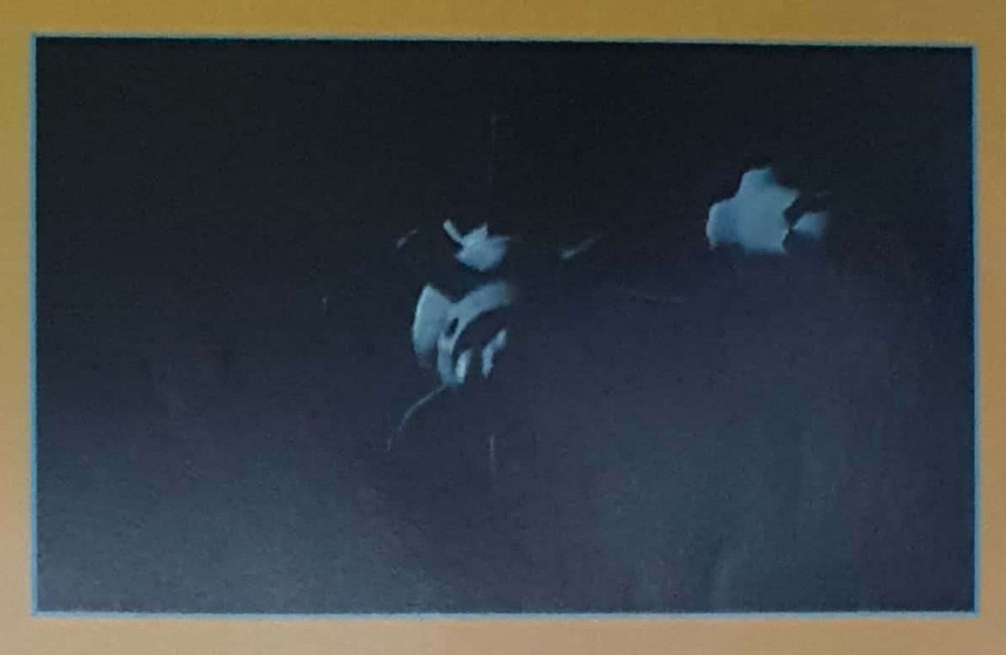






Desgraciadamente el futuro tal como lo pintan, se verá envuelto en guerras, armas mortíferas y explosiones nucleares. Así es el mundo de Armour-Geddon, que tiene como protagonista a un láser capaz de destruir a nuestro planeta

Aunque desgraciadamente, para nuestros PC's, el programa llega un poco tarde, aquellos que conozcáis algún poseedor de un Amiga, también conoceréis este programa que intenta unir estrategia y simulación de un sólo golpe. Conseguirlo, lo consigue, aunque tal vez, como dicen los ingleses, le falta un poco de "gameplay", o sea interés para jugar. No obstante, a los seguidores de tales juegos, «Armour-Geddon» puede ser una pieza muy importante de su "programoteca".

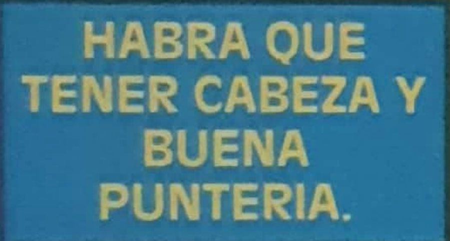


BUENA PRESENTACION

Tras una espléndida secuencia de presentación, el programa nos coloca ante una serie de menús, en los cuales debemos escoger todo el material necesario para salir de misión por el aire. Las naves que podremos controlar, las armas con las que potenciaremos su ataque y los elementos humanos que colaborarán en la operación.
Bombas, lásers, misiles y cantidad de diferentes tipos de dañinas bombas pueden formar parte de nuestra cobertura. Los objetivos son claros y la misión debe de realizarse de modo rápido, acabando con la destrucción del mismo.
Tal vez falle aquí el juego, pues el sistema de menús empleado se hace un un tanto lioso, y la carencia de la traducción al español (aunque sí los manuales), pueden dificultar su acceso al gran público. Ya con todos los elementos escogidos, pasaremos al campo de los simuladores, en el que el programa se desenvuelve bastante bien. Vuestra máquina será lo suficientemente potente, norma en la mayoría de los pro-





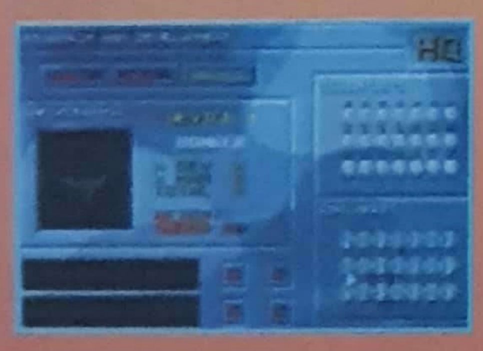


PILOTAR EL TANQUE SERA DIVERTIDO.

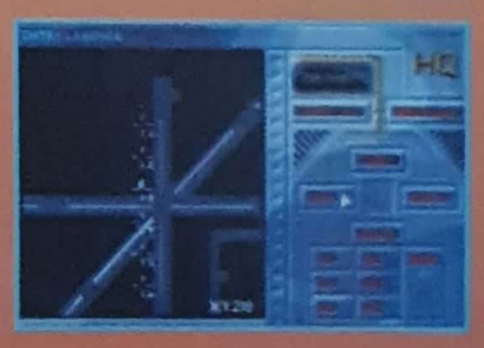












gramas, como para desarrollar un completo vuelo de combate sin pasar grandes apuros.

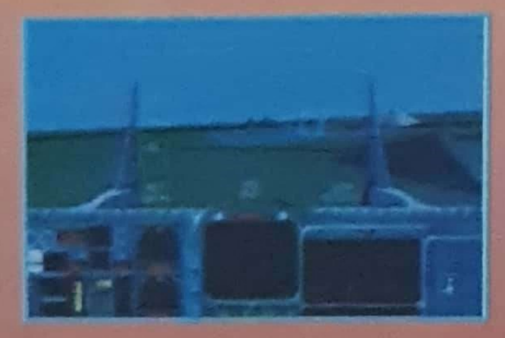
LA LECTURA DEL MANUAL

Tras leer varias veces el manual, y agradeciendo que te de una importante pista sobre como conseguir el primer elemento del laser, ya nos podemos poner los cascos de combate, y arrasar a todo bicho viviente en nuestras pantallas. Aunque tú también puedes correr ese riesgo. Los gráficos vectoriales son los adecuados para este tipo de programas, sencillos y rápidos en su ejecución. Se echa en falta algo más de colorido. El sonido es bueno, aunque escaso en algunas fases, pero, por encima de todo, la melodía que acompaña la presentación es realmente genial.

Cada una de las maniobras que tengamos que realizar requerirá un mínimo de concentración y habilidad. Este problema será superado en cuanto consigamos volar unas cuantas veces sobre el cielo y objetivos del enemigo.

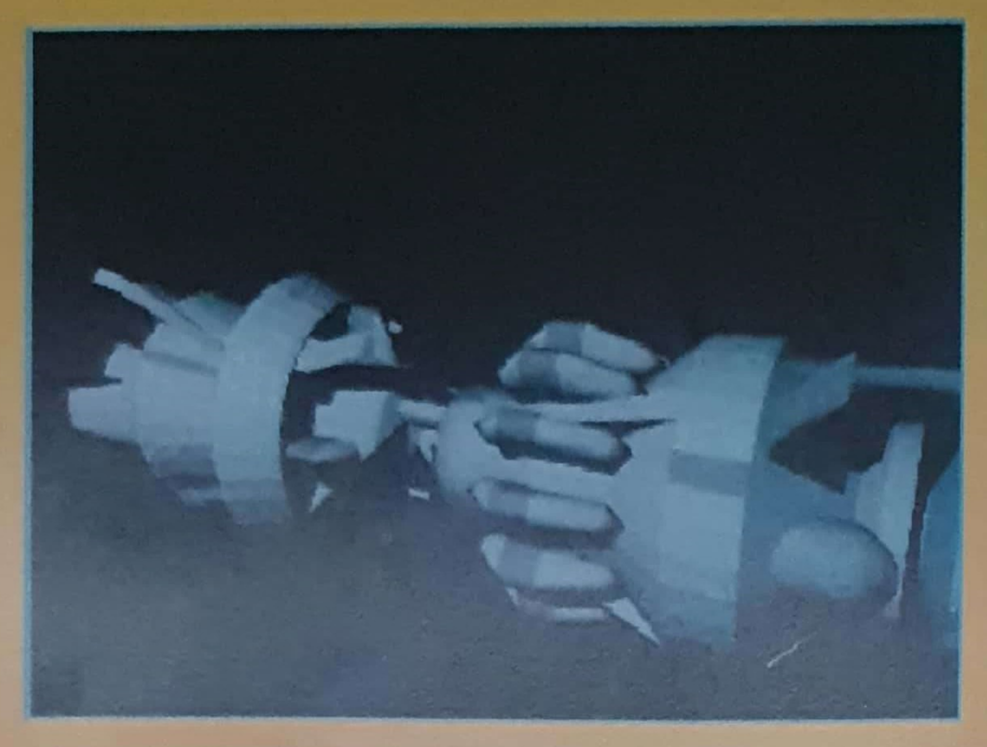
Una vez repartidos todos los bloques de información por el cuartel general correspondiente, entraremos en la fase que realmente nos importa, la simulación aérea. Sin contar con la opción de que podemos manejar todas y cada una de las naves que previamente nos hayamos asignado, los controles no distan mucho de cualquier simulador convencional, ni para bien ni para mal. Por otra parte, definir la posi-

Las distintas visiones que podemos disfrutar en los vuelos que realicemos, son uno de los alicientes más deseados por los seguidores de éste género de videojuegos. Esta vez, además, podremos hacerlo tanto por el aire como en la tierra, pilotando aviones, deslizadores, tanques, helicópteros.





TIENES A TU DISPOSICION VARIOS TIPOS DE ARMAS.



EL PROGRAMA ES UN RESUMEN DE ESTRATEGIA Y SIMULACION.



ción de objetivos enemigos, centrarlos en nuestro punto de mira y a continuación derribarlos, habiéndo decidido correctamente el arma a utilizar, no será tarea de colegiales, os lo aseguro. Bienaventurados los rápidos de dedo en el manejo de las diferentes teclas que logran activar los paneles de mando, porque de ellos será el reino de los cielos.

No obstante, no queremos que cunda la desesperación entre los menos hábiles, al contrario, «Armour-Geddon» es un juego para disfrutar realizando complicadas piruetas sobre las nubes, ya sea de día o de noche. Atacar puntos neurálgicos del enemigo, derribar más aviones que nadie, bombardear las reservas de armamento y todo aquello que se nos ponga a tiro.

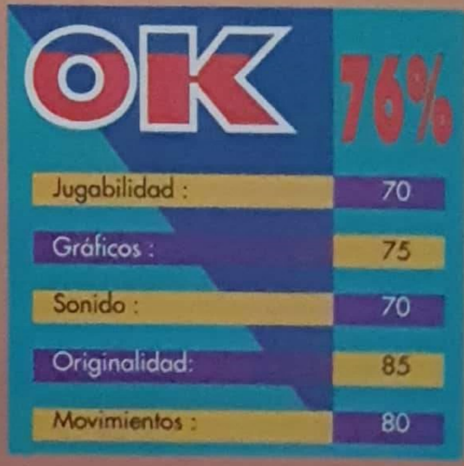
Las diferentes vistas, nos proporcionarán una idea algo más que original de la situación real de combate, pudienda visionar correctamente a cuantos enemigos tengamos a nuestro alcance. El despegue y posterior aterrizaje dejarán a la vista cualquier sensación de habilidad que poseáis. Si estáis dispuestos para la lucha, no os olvidéis nunca de poneros el casco.

EN RESUMEN

Concretando, nos encontramos ante un programa alejado de la línea de Psygnosis, que guarda cierto encanto pese a su discreta antigüedad, comparado con el rosario de novedades que seguramente nos abordarán en este año. Sin embargo, tenemos ante nosotros a un perfecto representante de los simuladores estratégicos que, por fortuna, van alimentando cada vez en mayor medida el mercado mundial.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO





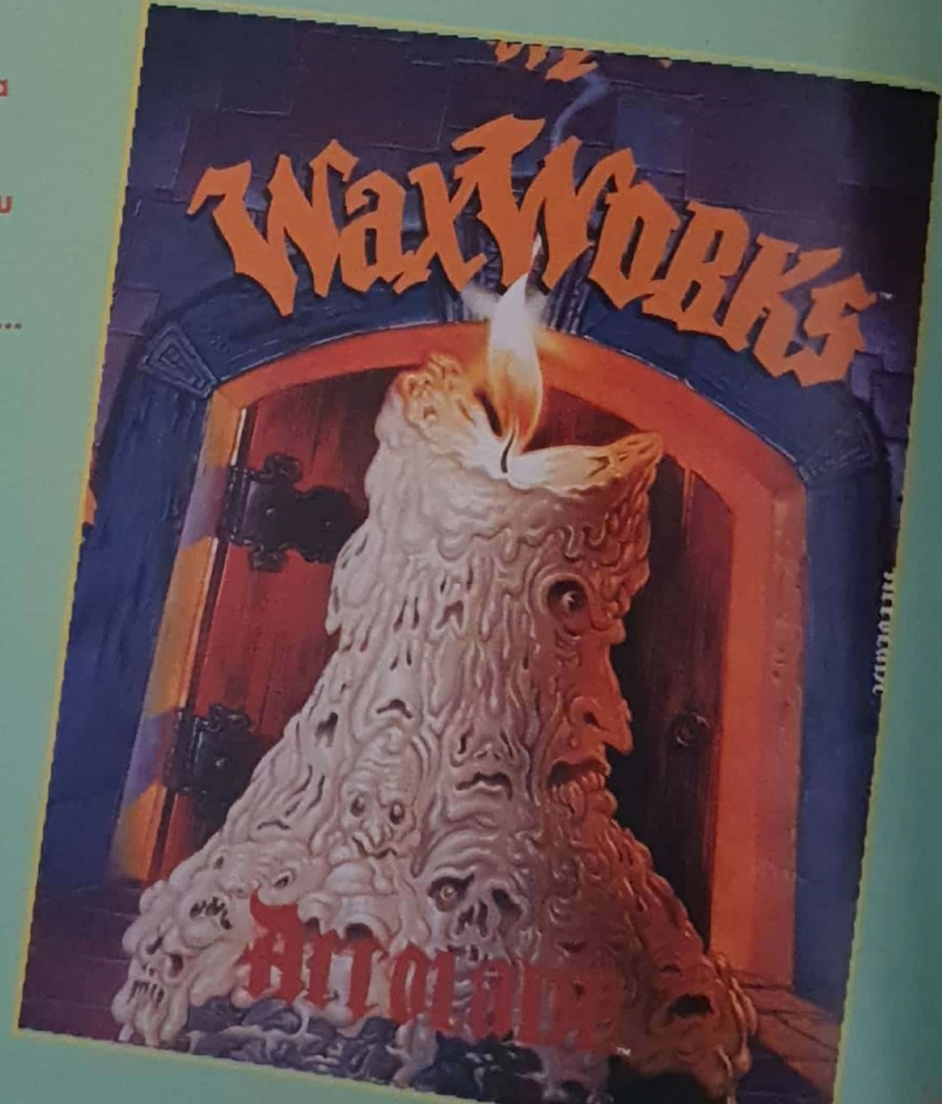
Jugabilidad :	70
Gráficos :	75
Sonido :	70
Originalidad:	85
Movimientos :	80



- OK Pasarela: WAXWORKS.
- Compañía: ACCOLADE.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNBLASTER, SOUNDMASTER.

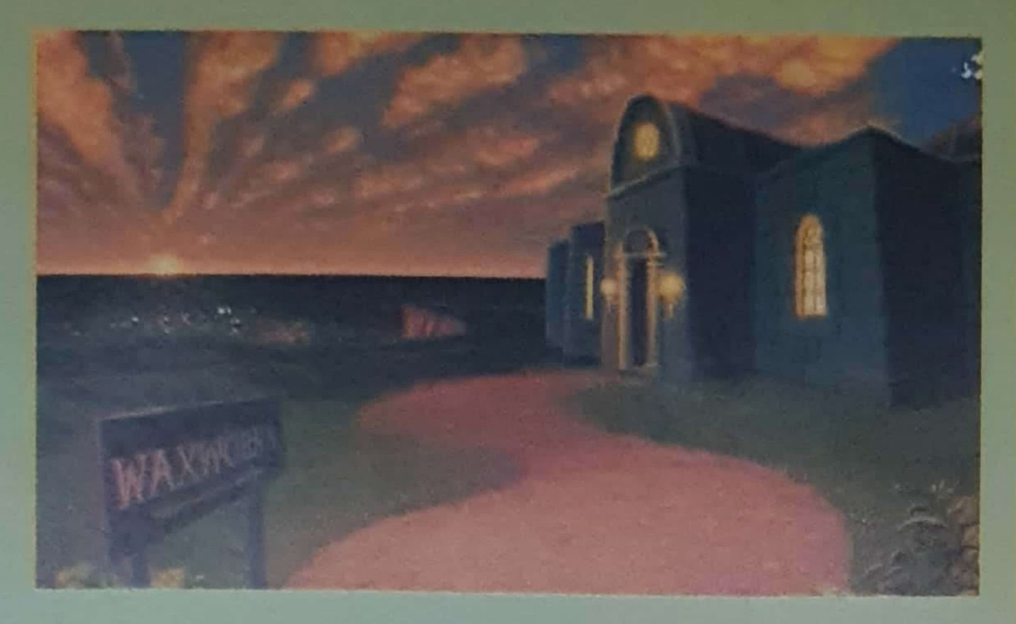
SADISMO EN TU ORDENA

Si sientes repulsa ante una sola gota de sangre, si cuando entras en un museo de cera, notas pasos a tu espalda y se te eriza cada pelo de tu cuerpo, si en definitiva, odias los lugares solitarios y temes a los monstruos de tus peores pesadillas ... éste no es tu programa.



UN ENORME LIO

Cuando te dirigías a casa de tu desaparecido tío, no puedes dejar de pensar en el enorme lío en que te has metido, pero al mismo tiempo el ansia de encontrar a tu hermano gemelo, te impulsa a afrontar el extraño reto que te espera. Todavía recuerdas la tarde en la que tú y tu hermano jugabais al borde del acantilado, y la semana angustiosa que pasó tu familia y todo el pueblo, buscando a Alex, tu hermano. Tal vez todo hubiera sido tristemente normal, si no fuera por tu tío Boris. Su afición al ocultimo y a las figuras de cera, hizo que extraños entes diabólicos se apoderaran de su casa-museo, y una serie de horrores aparecieron por todas partes. Y para colmo, ahora sabes que Alex, ha sido poseído por el jefe de todos los demonios: Ixona. Para liberarle debes superar cuatro duras pruebas.

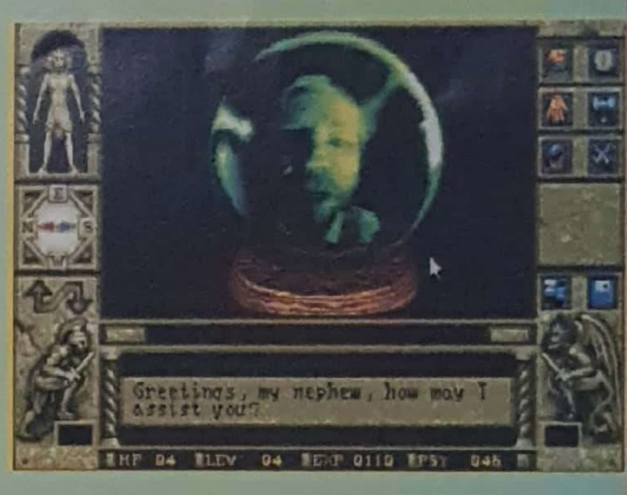




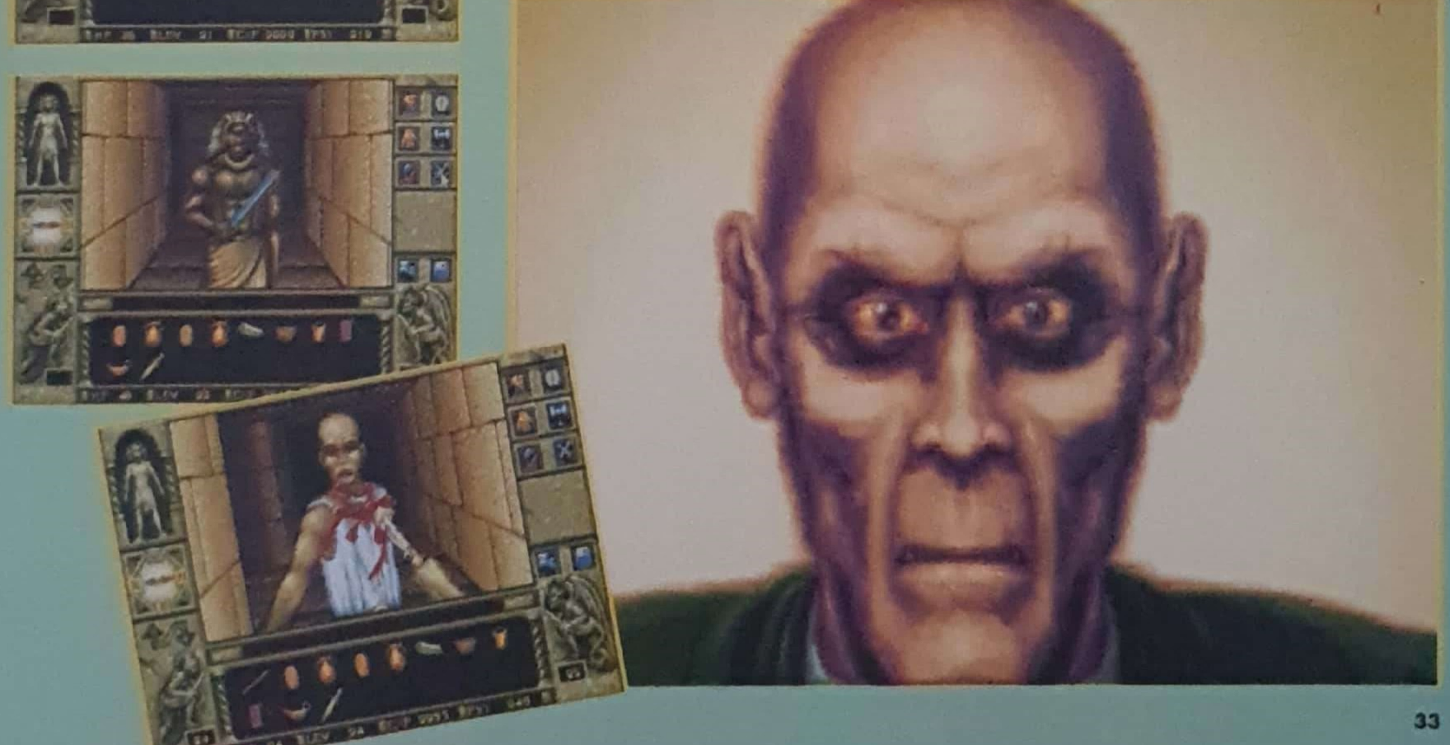


ADOR

Cada prueba está ambientada en la época que tu tío Boris ideó para cada figura de cera. Ahora llegas a la casa. Llamas y un horrible criado te saluda. No puedes retroceder, y por eso, echas un último vistazo al exterior, porque te aguardan cuatro mundos de terror. Este es el "guión" del programa. Original, ¿eh? Los señores de Accolade se superan. Pero si habeis jugado alguna vez al Elvira y su segunda parte, técnicamente son muy parecidos, pero el mérito de Waxworks, es que ha mejorado en todos los aspectos a sus predecesores, se podría decir que es Elvira III, pero sin Elvira, y también se puede decir que es uno de los mejores juegos de rol que nos esperan.











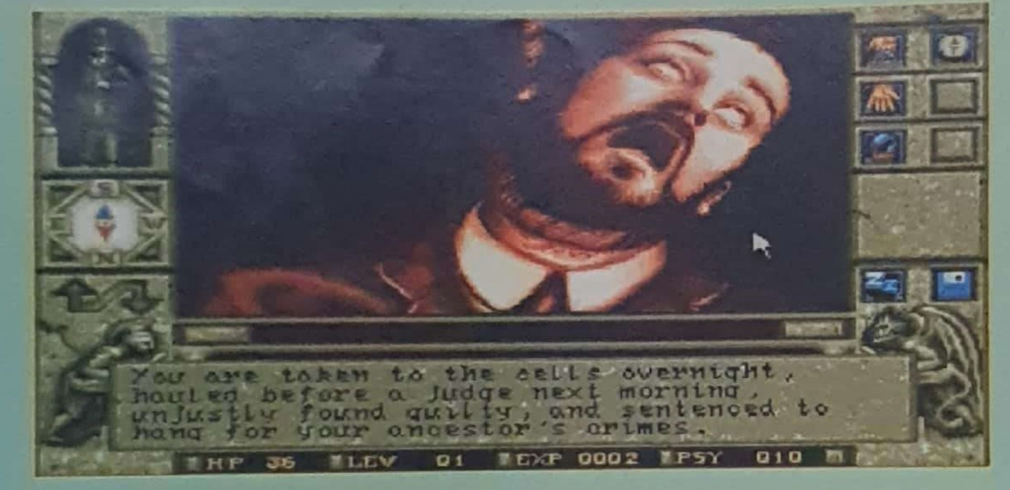
y



Para los que hayáis jugado con los anteriores programas de Accolade, no tendréis ningún problema en haceros con el control de Waxworks, ni con la filosofía que impera en este tipo de juegos. Si no conocéis nada de ellos, os resultará muy difícil, y necesitaréis de varios meses para conseguir acabarle. La versión que comentamos está en inglés, por lo que sería de agradecer que se distribuyese el juego en un buen castellano. Nos ahorraríamos eternas hojeadas al diccionario.

CONFECCIONAR UN MAPA

Confeccionar un mapa a medida que se vaya jugando es fundamental para lograr "algo". La lógica es muy importante en todo el desarrollo, y más de una vez, desesperaremos ante una situación "injugable". Comentario aparte merecen los combates movimientos del juego. Se efectúan en tiempo real, y son asombrosamente "reales". Y muy explícitos: Se nos muestran todos los detalles sanguinolentos con bastante precisión. Cuerpos destrozados y con las tripas fuera, será muy frecuente verlos. Por desgracia, la mayor parte de los casos, corresponderán a nuestro personaje que ha caído en desgracia.



Unos buenos efectos sonoros dan ambientación al programa, así como la música que nos acompañará todo el tiempo. De lo mejor que mis pobres oídos machacados por el "bacalao", han podido percibir. Si no teneis tarjeta de sonido, este programa es una buena excusa para comprarla en cualquier época del año.

Os abandono, pues ahora mismo un mutante y un zombie me están chupeteando con sus babosas lenguas, y ...

¡MI MANO! ¡ESOS CABRITOS ME LA HAN CORTADO!

Angel Francisco Jiménez Calvo







OK 90%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	80
Movimientos :	85


TRANSARCTICA
VICTORIA STATION
Una gigantesca máquina de vapor, un monstruo de viento y fuego, se ha lanzado por tierras de hielo en busca del sol perdido de la tierra.
Bienvenido al mundo de TRANSARCTICA, un nuevo y sorprendente concepto de estrategia y aventura.
Silmarils
LA PIRATERIA
PROEIN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo

¡¡RESC DEL T



- OK Pasarela: DRAGON'S LAIR III: (THE CURSE OF MORDREAD)
- Compañía: READY SOFT.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: CGA, EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER.

Bucea en los misterios del tiempo y participa en el más emocionante rescate que jamás hayas soñado. Conduce al héroe en su misión, sorteando los maliciosos ardides que, con ánimo satánico, se han tejido alrededor de una dama y un valiente caballero. Salva a Daphne de la horrible intriga que, sobre ella, urdió la sed de venganza del corazón de una bruja herida.

Muchas cosas pasan en un año, y un año ha pasado desde que Mordroc fué vencido por Dirk, quien le arrebató el anillo de la muerte. Desde entonces, Daphne y Dirk, vivían felices en el bosque.

MALOS TIEMPOS

Pero, malos tiempos se avecinaban, alimentándose en la ira y la rabia de la hermana de Mordroc: Mordread. En un húmedo laboratorio de las profundidades del milenario castillo del valle pantanoso, para Mordread, las noches no eran en vano. Lleva tiempo preparando el conjuro que le permita adquirir el suficiente poder del Maligno, como para llevar a cabo su plan. Un plan que le obsesiona desde hace un año. En aquella mohosa sala, las llamas de la chimenea, proyectaban sobre la pared del fondo, la silueta de un caldero. Una sombra desgarrada, con forma de mano, vertía el contenido azul de un saquito en el gran recipiente. No hay humo ya... y un viento cortante gime a través de la gran sala mohosa intentando arrebatar dulcemente a la bruja sus ropas y hasta su propio cabello centenario. Una desagra-



CATE A TRAVES
EMPO¡¡

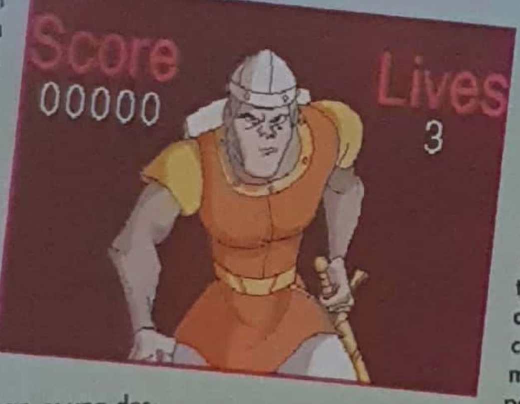
dable nube de plasma primordial, se va formando encima del caldero, dejando una estela roja, azul y verde que no puede ser barrida por el viento.

- ¡¡ BING !! ¡¡ BANG !! ¡¡ BOOM !! grita la bruja. Una descarga eléctrica desgarra la pequeña nube.

- ¡¡ ZING !! ¡¡ ZANG !! ¡¡ ZOOM !! ... y las paredes y el suelo retumban.

Una explosión hizo estallar el caldero quedando la materia inicial flotando en el aire. Se formó una violenta corriente de energía al mezclarse el plasma con la electricidad existente en la nube, y una imagen comenzó a tomar forma en el torbellino viscoso...

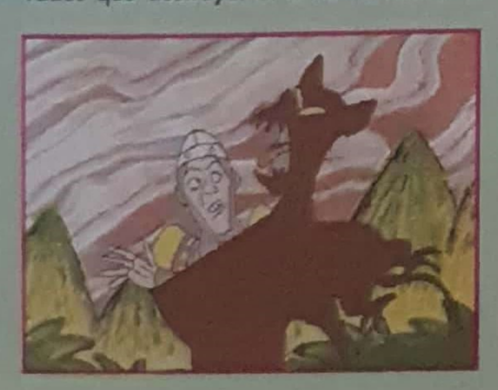
Mientras tanto, en un claro del bosque, Daphne y Dirk viven despreocupados. La cena está lista y Daphne se dispone a llamar a su amado. Pero las fuerzas del mal acechan, y una desconocida voz -la de Mordread- se oye en el abismo: ¡los dos amantes, los dos malvados que destruyeron a mi hermano! El plasma del caldero se agita violentamente y aparecen las visiones del vértice de la Eternidad: el castigo que Mordread les tiene reservado a los dos. ¡Una maldición eterna de la cual no hay escapatoria: nunca envejeceréis ni moriréis, estaréis atrapados para siempre ! Mordread toma una varita de la mesa del laboratorio, en cuyo extremo hay un cristal, conjurando...



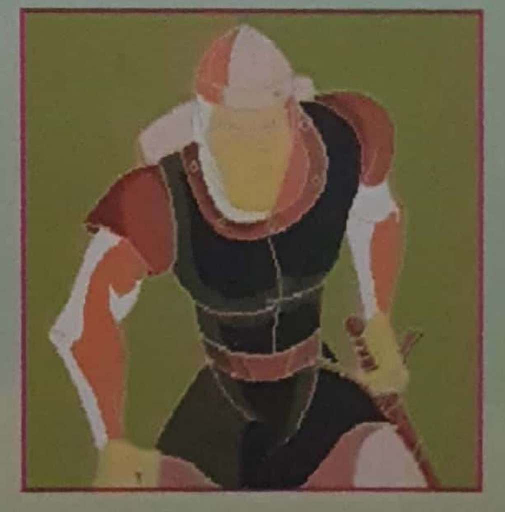
- Con ésta varita os haré prisioneros junto con vuestra casa, y seréis transportados al vértice. ...Y al mismo tiempo que desaparecía, una risa podrida quedaba flotando en el oscuro ambiente...

DE LA HISTORIA AL JUEGO

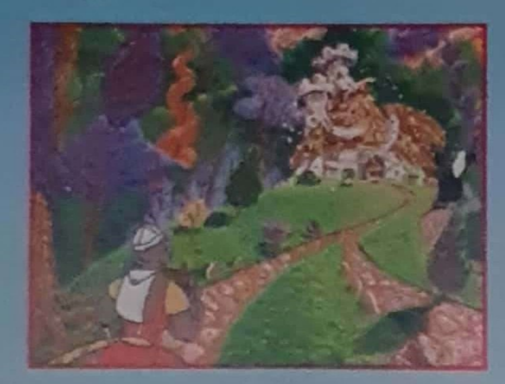
Este es el comienzo de la historia, siendo a partir de aquí cuando se desarrolla el juego. Pero antes de eso, tienes que elegir joystick o teclado y la tarjeta gráfica, pulsando la primera inicial de la misma. Yo personalmente, manejo mejor el juego con el teclado: son las flechas de dirección que se encuentran en el mismo. El juego se instala en el disco duro en el directorio dl3. Para comenzar a jugar, pulsa el 0, la barra espaciadora o el botón de fuego del joystick. Al principio, hay una demostración donde se te mete en el ambiente de la historia, pero cuando salga el marcador de las vidas y los puntos, entonces sabrás que ya ha comenzado el juego. Debes decidir en qué dirección debe moverse el héroe y cuándo, pero en ocasiones, para completar algunas de las escenas, necesitarás más de un movimiento. Aclarados ya los puntos obligados de la introducción, supongo que estarás deseando saber qué es lo que te espera. Pues bien: voy a



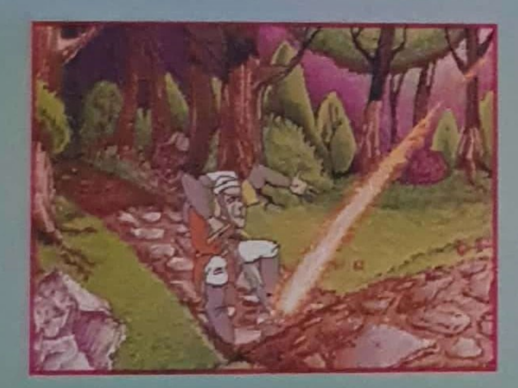




Los movimientos de Dirk han de ser rápidos, seguidos y sobre todo muy diestros y controlados. Tendremos que repetir muchas veces las mismas pantallas hasta dar con la cadena de movimientos válida que nos traslade al siguiente enfrentamiento.







decirte los primeros movimientos, para que comiences a jugar, y más tarde, comentaré un poco cómo se desarrolla la acción.

En primer lugar, aparece la bruja lanzando un sortilegio sobre la casa, pero al darse cuenta que Dirk está cerca, dispara sobre él un rayo con su cayado. Ese rayo va a caer a los pies de Dirk. Pues bien, si no saltas hacia arriba justo antes que caiga, vas a morir electrocutado. Pero nada más saltar, unas criaturas infernales, mandadas por Mordread, te atacarán sin piedad intentando comerse tu cabeza. En el momento en que termines de saltar, has de estar pulsando los botones con los que puedes mover la espada, para deshacerte de ellas.

Después de atrapar, Mordread, en la punta de cristal de su varita magica a Daphne y a la casa, huye hacia la máquina que le permitirá trasladarse al Vértice del Tiempo. Dirk debe ir tras ella y saltar sobre el artilugio. Camino del Vértice, Dirk debe evitar los intentos de la bruja para tirarlo fuera de la máquina. Como eso, a ella, le resultará dificil, Mordread duplicará la máquina para que Dirk no pueda atraparla, y así, ir unos segundos por delante de él en una, y Dirk detrás en otra.



La primera parada que hacen las máquinas, será la habitación donde se encontraba el espejo que Alicia utilizó para poder entrar en el País de las Maravillas.Como Mordread llega primero, dejará sus espaldas cubiertas con un torbellino de fuerzas destructoras que Dirk debe destruir con la espada, persiguiendo después a la bruja que penetra a través del espejo. A partir de entonces, Dirk será la "Alicia" del País de las Maravillas. Dos insectos entran ahora en escena: Dee y Dum. En un abrir y cerrar de ojos, pondrán a Dirk un delantal y un sombrero. El debe esquivar sus ataques y alejarse de ellos retrocediendo.

Una real y precisa orden: aparecerá la Reina de Corazones "que lo echen y le corten la cabeza" ¡...las mujeres son tan raras.. ! Mientras nuestro héroe intenta escapar de las garras de la muerte, los guardias de la Reina se le hechan encima. Debe cortar sus cuerpos por la mitad -para salvarse-, y saltar después a una enome pieza de ajedrez con forma de caballo para alejarse de la Reina. Ante la acometida de los guardias en su huída, la única oportunidad que tiene es cortar las cartas por la mitad antes que le corten a él.

Durante el vertiginoso acaecer de las circunstancias, Dirk huye, pero sin saber hacia dónde, yendo así a caer en medio de una fiesta en la cual deberá esquivar los ataques de un loco señor con sombrero y una liebre. Si no lo hace, se convertirá en un bollo. Pero al saltar del caballo, se va escurriendo por el borde de la mesa y llegando a dar de narices con una puerta amarilla que, una vez abierta, escondía a Jabberwocky en actitud de toser. Es un pequeño dragón cuyos estornudos venenosos, Dirk debe evitar y, una vez que aquel crezca, huir. Pero su huída le lleva al borde del País de las Maravillas: la única oportunidad para escapar, es saltar al lomo del dragón que intentará quitarse el estorbo de encima. Su batir de alas levantó un remolino de cartas de juego, decidiendo Dirk cual es la más próxima para saltar encima huyendo así del dragón. Esta le devolverá a la sala donde se encuentra la máquina del tiempo.



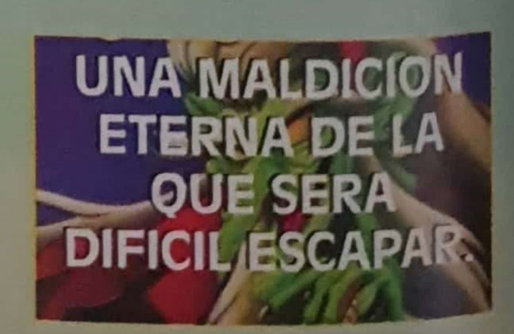
Perdido entre tanto ir y venir, y siguiendo siempre los pasos de Mordread, aparece Dirk sobre el piano de un enorme Beetowen. Mordread dispara rayos de energia sobre la tecla donde se encuentra. Rayos que evidentemente Dirk, debe evitar. Es así que, sale de Guatemala para caer en "guatepeor", porque el aterrizaje fruto de la escapada, se produce sobre el gato del compositor, tomándolo aquel, por un gracioso aperitivo: debe salvarse saltando para que su comensal no se atragante. Apenas tiene tiempo, Dirk, de salvarse de su perseguidor por el piano. Acorralado, termina por saltar sobre un panel de cristal, cayendo sobre la boca del gato -de la cual es claro que debe escapar-.

Pero la única salvación que tiene es dirigirse hacia la máquina del tiempo, la cual le transportará a un nido de cuervo de un barco pirata. Mordread, que ya estaba allí, intentará hacer con su varita, que Dirk pierda el equilibrio, pero lo mejor sería que hiciese un agujero en una de las velas del barco para saltar.

Cayó -mala postura- encima de un barril de madera, enfadando, como es de suponer, a los piratas. Para esquivar los disparos que fueron provocados por la ira de los piratas, deberá esconder la cabeza, hasta que pueda saltar a una cuerda cercana. En un instante, se encuentra a 12 pies por encima del océano y debe ir cuanto antes a la máquina del tiempo.

LA TIERRA DEL TIEMPO

Entretanto, en la tierra del Tiempo, Mor-



dread salta de la máquina y corre hacia el castillo del Vértice, pero Dirk no es bien recibido y debe destruir a quien le rodea, antes que lo destruyan a él para, así, poder adentrarse en la fortaleza y esquivar los relojes despertadores que son sus guardianes. Ya en el salón central, se distingue la base de un enorme reloj de pared. Sin pensarlo, salta a una de sus agujas, apareciendo en ese momento, por una de las puertas, un enorme pájaro. Una vez dentro del mecanismo, sólo ve una salida en el extremo más alejado, pero debe cruzar antes todo el sistema de engranajes. Para ello, deberá correr si quiere llegar a la sala del Vértice, dominada por un gigantesco reloj de sol. Allí reposan las dos encarnaciones del Tiempo: un anciano y un bebé que no dejarán de acosarle, por lo que deberá huir de aquel sitio saltando.

Pero mientras tanto, Mordread está ya en uno de los extremos de la sala del Vértice. ¡Idea! Toma uno de los relojes para que los estallidos reflejen contra Mordread antes que deje caer en el Vértice la bola con Daphne y la casa: dos estallidos que la golpeen, la convertirán en cenizas. Sin Mordread, la burbuja cae hacia el Vértice y Dirk debe agarrarla al tiempo que seguir esquivando los disparos y huir por una de las puertas, que está abierta.

Escapando en la máquina del Tiempo, que le transporta al bosque, golpea la bola de cristal con su espada para saludar a Daphne, que vuelve a aparecer con su casa.

MY PERSONAL OPINION

Tienes delante de tí, una de las más divertidas historias creadas para jugar en ordenadores personales. Basada en la misma serie de dibujos animados, sus gráficos, ambiente en que se mueve la sucesión de los hechos, etc, no pierden en absoluto calidad por no tratarse de película animada sin relación de discontinuidad. El espectacular colorido y los agudos golpes de ingenio, dan a todo el conjunto una singular y simpática característica, difícil de conseguir en el mundo de los juegos para PC.

Con el juego, te viene un fácil libro de instrucciones -por ahora en inglés- con el cual no tendrás ninguna dificultad en salir adelante. Su manejo es sumamente fácil, y permite llegar a tener un buen control de las situaciones que puedan surjir a lo largo de la historia, pero -como no todo iba a ser un camino de rosas, porque entre otras cosas, el juego ya carecería de alicientes-, sus creadores, han puesto una condición: -no, no es la de que cuando suenen las doce campanadas en el reloj de tu casa, tu moto se convierta en triciclo, la casa en plásticos ni tus ropas en harapos, pero algo pasa- Han puesto una condición, digo, y es que el juego se mueve a través de órdenes increíblemente precisas. Es decir: has de fijarte en las circunstancias que rodean a Dirk, y mover las flechas de dirección o el joystick, hacia donde creas que sería un movimiento natural de él, utilizando el 0, la barra espaciadora o el botón de fuego del joystick para usar la espada.

Sólo te van a servir los movimientos que hayan sido ejecutados en el momento preciso y en la dirección adecuada. En cuanto te descuides lo más mínimo, se te irá de las manos el control de la situación y morirás. Es ésta la estrategia que te permitirá ganar o en otro caso perder si no lo haces bien. ¡Ah!, cosa importante: pulsando al principio de una escena "S", graba en ese momento, de tal forma que no tienes porqué comenzar desde el principio para llegar al punto donde lo dejaste anteriormente. Pulsando "L", comenzarás desde el punto donde lo dejaste.

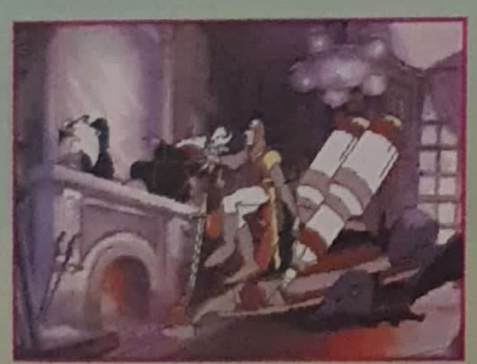
Ya sólo me queda desearte ¡Buen rescate!

José Villalba Medina

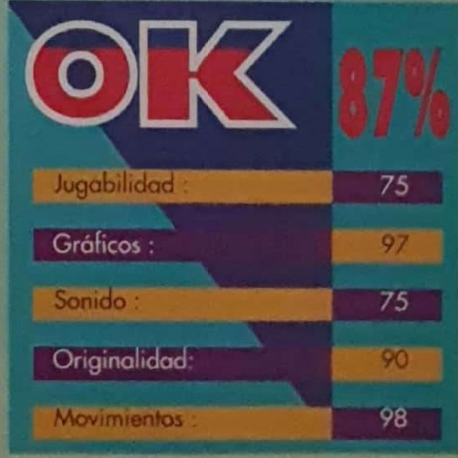












- OK Pasarela
- Compañía: UBI SOFT
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND SOUNDBLASTER, MV 16

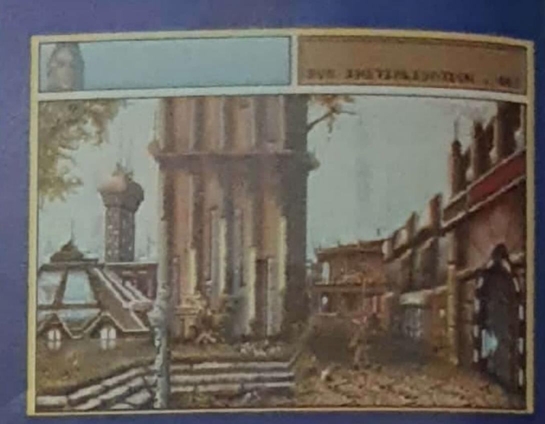
BAT II

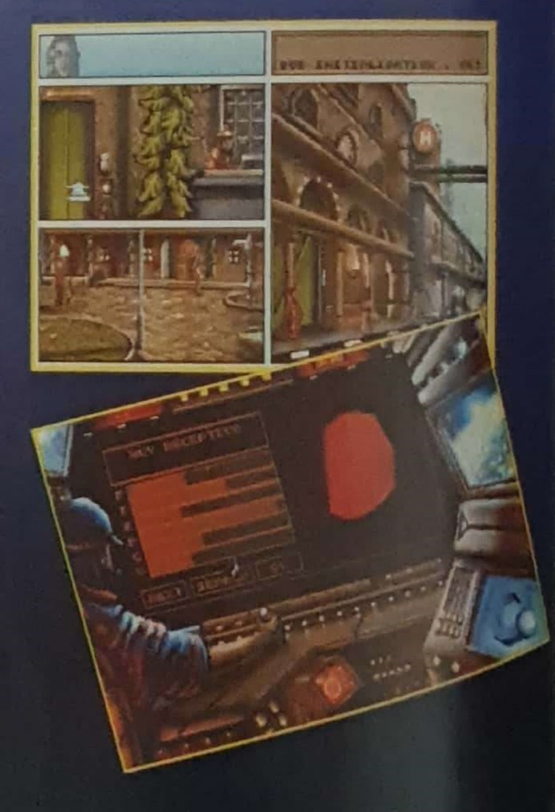
The Latest Creation From COMPUTER'S DREAMS

WHITE WOLF

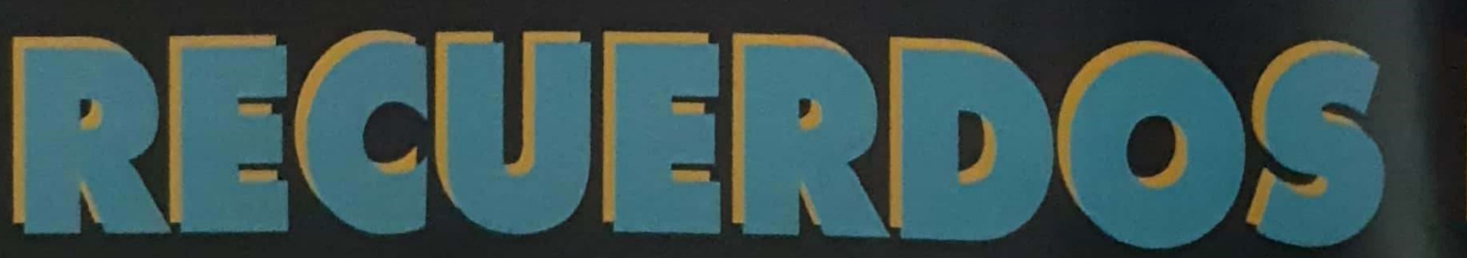
UBI SOFT Entertainment Software

DRO





Todos los amantes de la ciencia ficción sabrán que existe un subgénero en ella, llamado CYBERPUNK. Escritores como Philip K. Dick han popularizado el género en novelas como NEUROMANTE, o en el mundo del cine: BLADE RUNNER. Pues bien, ahora le toca el turno a los ordenadores, y su representante es BAT II.





Si no sabéis lo que es el CYBERPUNK, echad un vistazo al film de Riddley Scott, Blade Runner, y el ambiente que encontraréis es el típico de estas novelas: grandes megalópolis, alta tecnología y violencia a mansalva.

Esto es lo que nos propone «BAT II», que como su propio nombre indica, es la segunda parte del BAT, un programa bastante bueno, pero que tuvo una fría acogida aquí en España. Para remediarlo, nuestros vecinos franceses, han echado toda la carne en el asador en la producción de este programa. La segunda parte conserva la idea de la primera: un juego de rol, protagonizado por una sola persona, y que tiene una misión que cumplir ante su organización: B.A.T., una especie de agencia de inteligencia semiclandestina que tiene el deber de salvarguardar los intereses terrestres en esta parte de la Galaxia.

Está muy claro que se ha tratado de solventar todos y cada uno de los procesos de la imaginación del creador de «BAT II» añadiendo, para esta versión de ordenador, unas muy buenas características de gráficos y sonido.

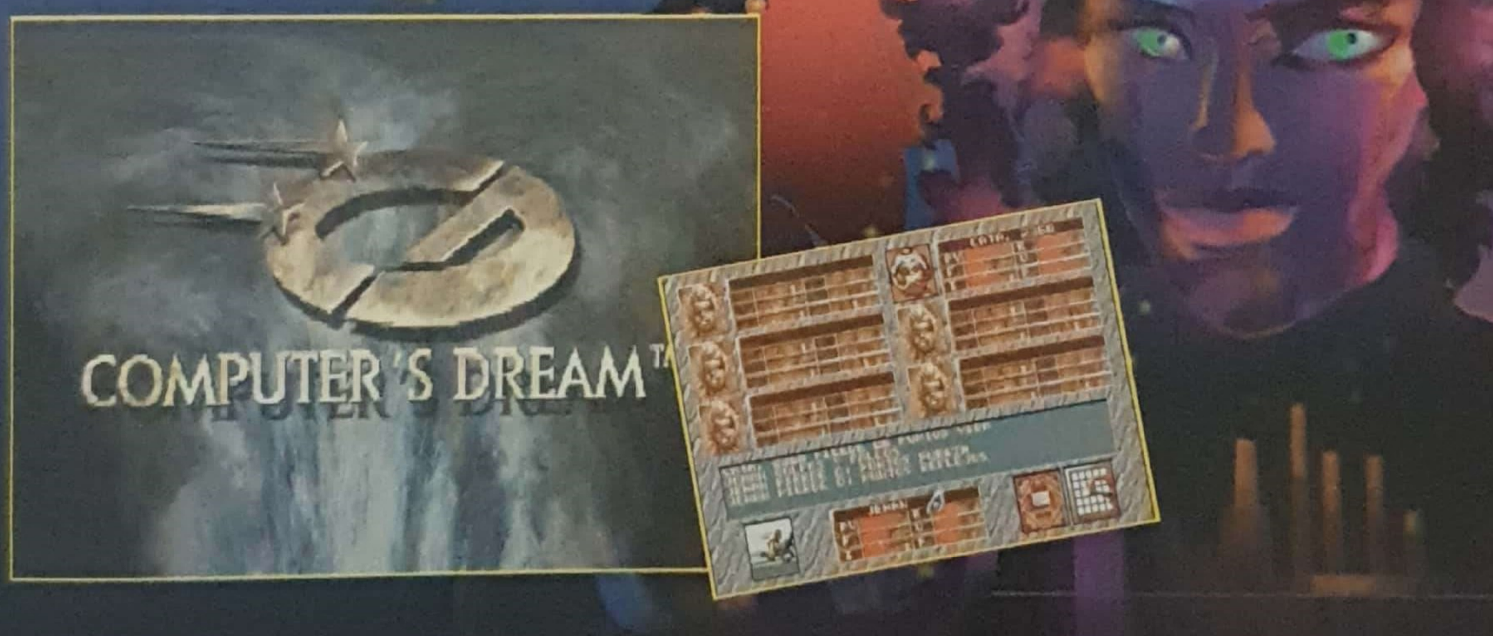
TU PAPEL

Esta vez encarnas al agente Jehan Menasis, un extraño sujeto programado genéticamente bajo la forma de un ciudadano de Shedishan, el planeta donde transcurre la aventura. ¿Y porqué Shedishan? Simplemente porque en él se hallan las mayores reservas de Echiatone 21, un mineral muy valioso para la industria terrestre. Y por este motivo, tienes que asegurarte que tan preciadas reservas, sigan bajo control de la Tierra. Para ello sólo cuentas con tu astucia y tu ingenio, que aunque no creas, es mucho, y también una preciosa agente del B.A.T. llamada Sylvia, ella te ayudará en todo lo que pueda.

Hasta aquí el argumento en líneas muy generales, pues el juego es bastante complicado, y por aquí empezamos a analizarle.

Realmente la dificultad es bastante grande, y para los jugadores ya experimentados en los asuntos del rol, sería un crimen perderse este programa.

Para los iniciados es un poco fuerte, pero si quieren alucinar con unos gráficos y un sonido realmente asombrosos, también lo pueden adquirir. Y es que la banda sonora es realmente para quitarse el sombrero. Los efectos de sonido son buenísimos y da la sensa-



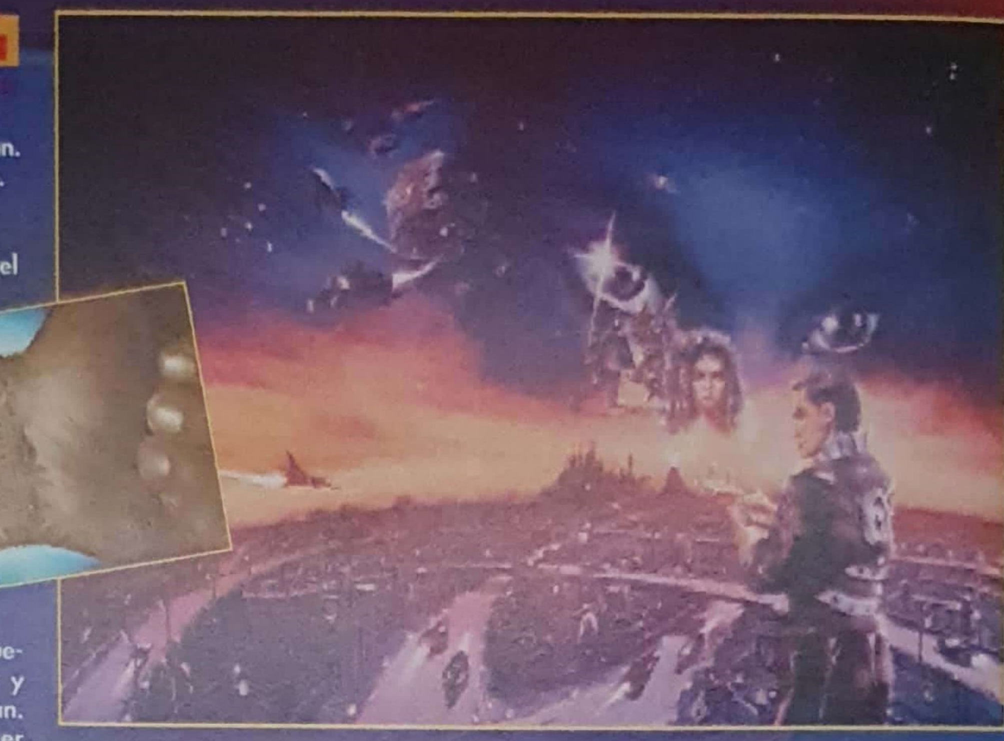
DEL FUTURO

ción de que realmente se está en Shedishan. Por lo tanto, un merecido diez en realismo.

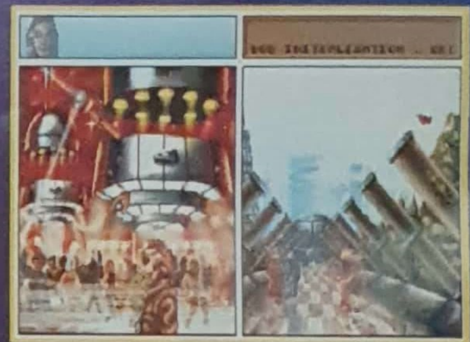
¿SIMULADOR?

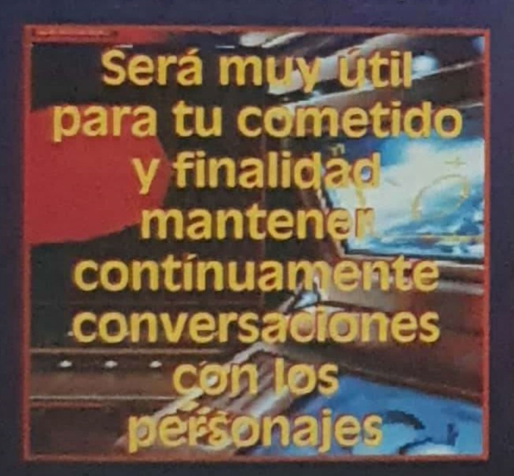
Pero no solamente de investigar trata el juego, pues el dominio de los simuladores de vuelo es vital, desde un pequeño vehiculo de superficie, hasta una impresionante nave espacial. Como siempre habrá que pegarse varios castañazos, para su completo dominio. Incluso, si estamos hartos de tanta aventura, dentro del mundo de «BAT II», hay tres videojuegos en los cuales podemos practicar y apostar con los habitantes de Shedishan. Una forma bastante buena de obtener unos cuantos créditos.

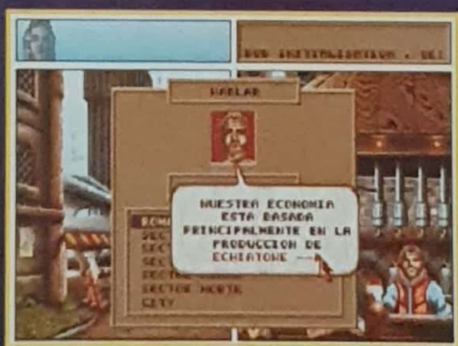
Otro detalle a destacar, es el ordenador orgánico que Jehan, como cualquier agente de BAT, lleva injertado en el brazo. Es vital para él, pues le permite un total dominio de su propio organismo, y hasta le sirve para que cambie de aspecto, lo cual nos salvará la vida en más de una ocasión. El programa, incluso incorpora un

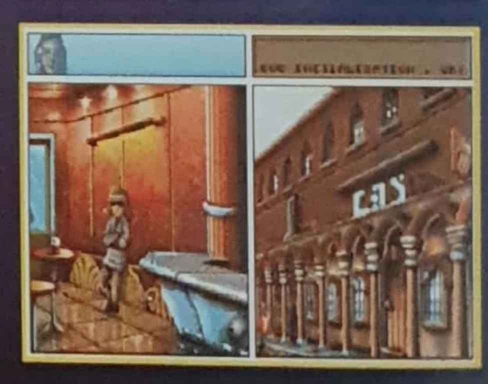




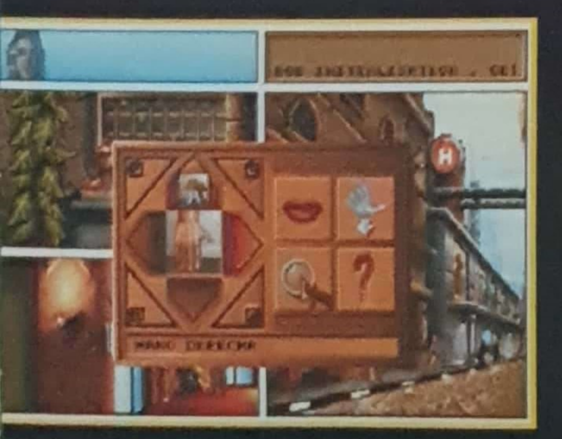








Un excelente videojuego donde nada ha sido dejado de lado, sobre todo, en aspectos como la jugabilidad , gráficos y sonido.

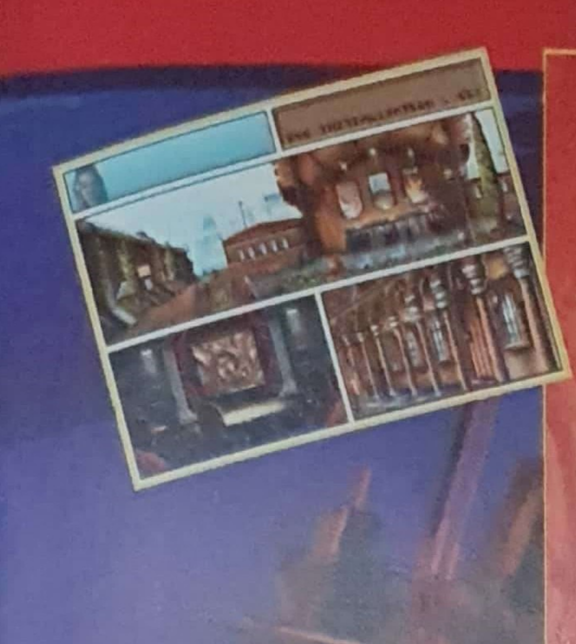


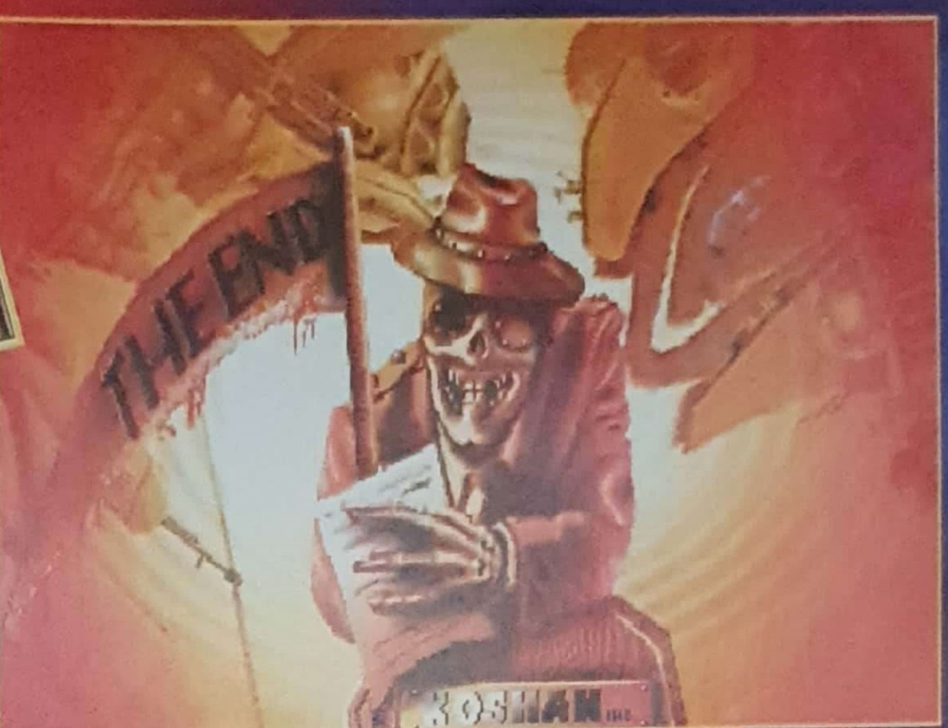
pequeño lenguaje de programación del B.O.B., nombre con que se conoce a este pequeño ordenador, que no es que sea muy difícil de entender, pero sí que habrá que mirar el manual varias veces. Y hablando de manuales, aconsejo a todo aquel que quiera enfrentarse a este maravilloso reto, se familiarice con el manual todo lo que le sea posible, y no se engañe, ante tanta opción posible.

Cuando estemos habituados al «BAT II», todo será coser y cantar como dice el dicho.

Es importante controlar las situaciones y no ponerse nervioso cuando ésta parezca insostenible. Y decimos parezca, porque realmente no es así.

De ahí que los más curiosos tengan en este modelo de juegos sus favoritos ya que siempre hay una pregunta que hacer, un objeto que utilizar o un edificio donde nuestra investigación pueda proseguir su curso.





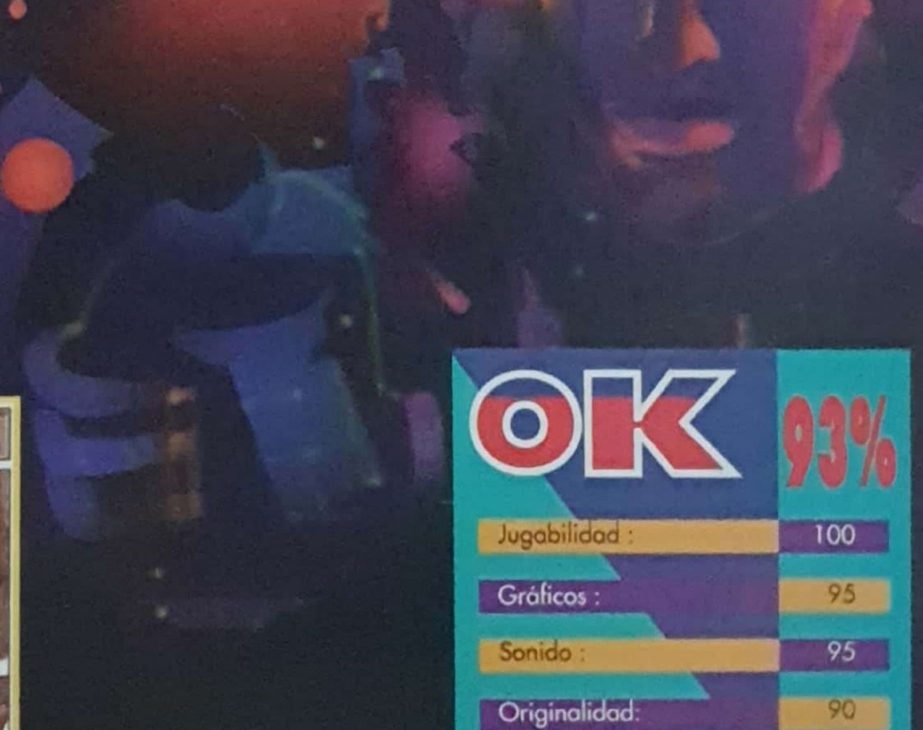


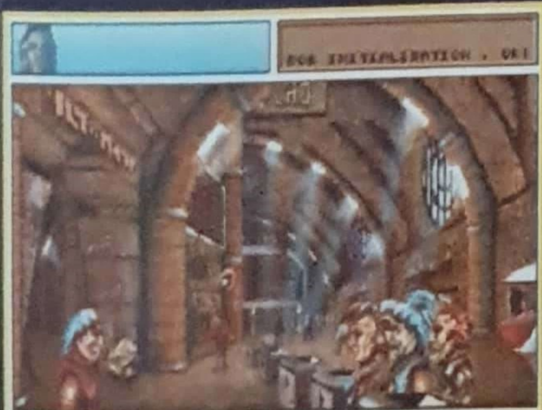
Para finalizar, "simplemente" decir que tal vez sea uno de los mejores juegos que hayamos podido contemplar los fanáticos del rol, por lo tanto, pasa a nuestra lista de programas favoritos, y aunque parezca que no sea muy accesible a todo el mundo, algún día habrá que pasarse al "sector duro" de los juegos que nos comen el coco.

Solamente avisaros que para su correcto funcionamento necesitaréis 590 K de memoria libre, y una velocidad cercana a los 20 MHZ. Si disponeis de ello, por favor no os perdáis este increíble «BATII».

¡Nos vemos en Shedishan!

ANGEL FCO JIMENEZ CALVO





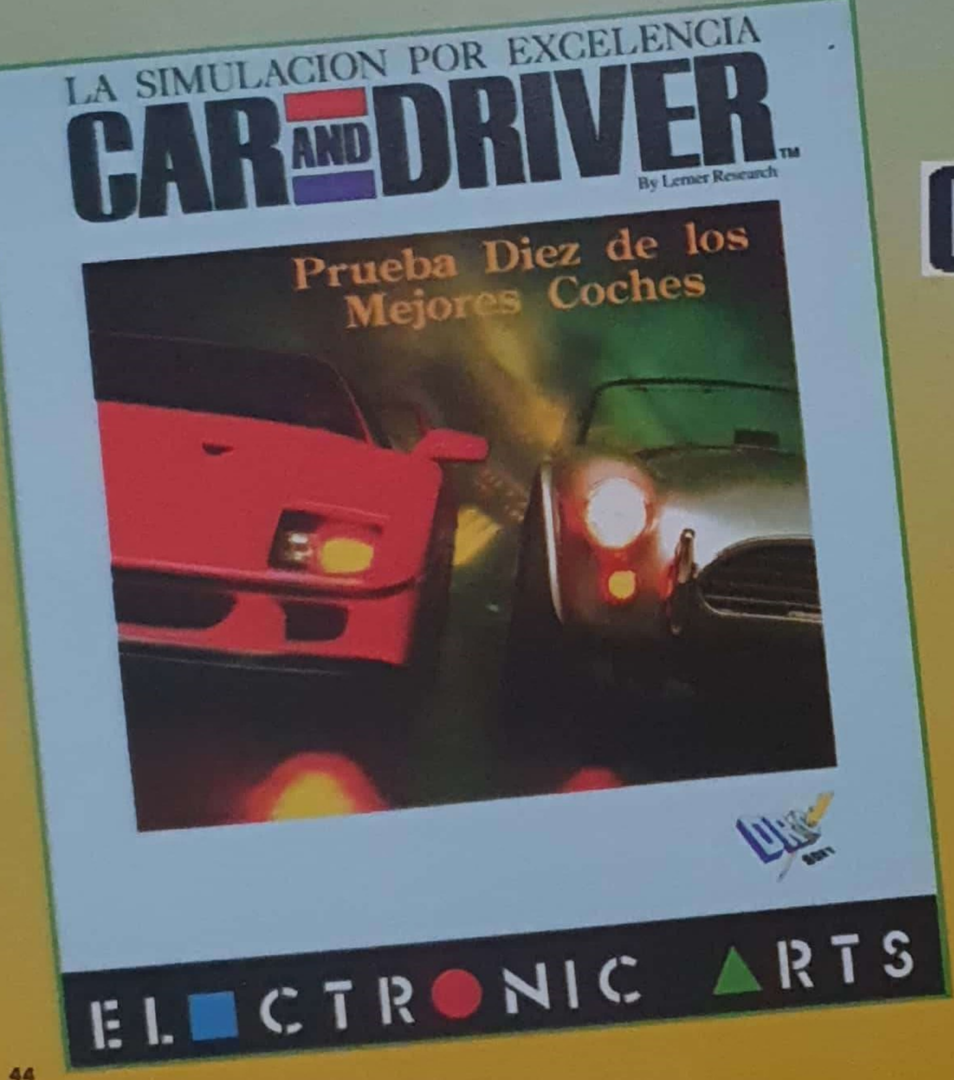
OK 93%

Jugabilidad :	100
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	90
Movimientos :	85



- OK Pasarela: CAR & DRIVER
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND-BLASTER, ROLAND MF-32, LAPC-1

ADRENALIN 270 Km/h



CAR AND DRIVER

En las calurosas tardes de los circuitos de pruebas, el rugido de los motores a punto se oye en dos kilómetros a la redonda. Las explosiones de los tubos de escape se ven desde más lejos aún... En boxes, la tensión crispa el ambiente.

¡Una señal luminosa! y el alarido ensordecedor de los monstruos de aluminio y fibra de vidrio, dobla el ritmo de pulsaciones cardíacas de los consumados pilotos... ¡¡Desgarra la VICTORIA hasta que tus pulmones estallen de tanto gritar!!

Hay quien dice que el dinero lo es todo en la vida, pero estoy seguro de que ni siquiera dentro de la imaginación de las mentes de los millonarios más acaudalados del mundo, ha cabido nunca la posibilidad de ostentar un garaje como el que tú puedes disfrutar: Ferrari F40, Porsche 959, Lamborghini Countach, Lotus Esprit Turbo, prototipo de carreras Mercedes C11, Shelby Cobra, Corvette ZR1, Eagle Talon, Toyota MR2 y Ferrari Testarossa 1957.

De igual forma, tampoco existe en el planeta, capital privado capaz de construir, ni siquiera réplicas, de las diez mejores pistas jamás imaginadas por el ser humano, en las cuales poder sacar el máximo rendimiento a éstas bestias de la velocidad: Autopista 1 de California, Arkansas 7, New York 97, Circuito de Monterrey, Circuito Memorial Dobbs, pista rápida EA, Aparcamiento de San Dimas Mall, pista rápida oval, circuito de autocross y pista para coches aerodinámicos.

Pues, por muy difícil que te parezca el hecho de ser tú la persona que podrá gozar de todos estos privilegios, debo decirte que ello, es tan verdad como que ahora mismo te estás tragando éste artículo.

MEJOR VEHICULO, MEJOR COMPETICION

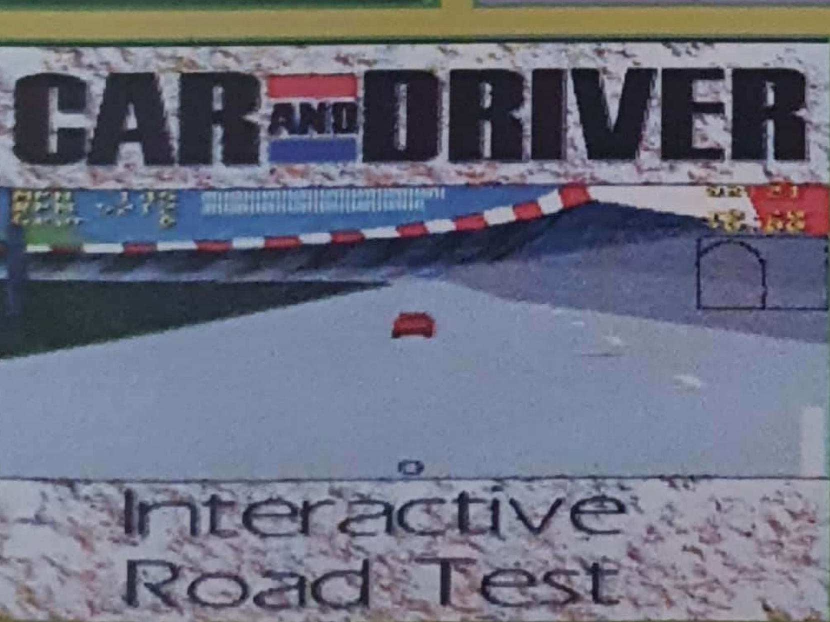
No, ¡ja, ja!, no estás leyendo una revista de "El Precio Justo", sino que "Car & Driver", te está ofreciendo - a través de OK PC- la rarísima oportunidad de conducir todos y cada uno de éstos engendros de la tecnología así como de reventarlos en cualquiera de las pistas que se encuentran a tu disposición. Y no sólo eso, sino que además, éste juego -cosa poco común en los habituales que tratamos en la revista mensualmente-, contempla la posibilidad de competir con otra persona a través de RED, MODEM o DATALINK. ¡¡ Absolutamente alucinante !! ¿ No es cierto? Pero no te asombres todavía, porque Car & Driver es un juego que te reserva la mayor lista de posibilidades que hayas imaginado, y algo que te voy a probar a continuación comentándote sus incidencias, es que se trata de uno de los mejores en su género.

¡¡ SOLO HAY UNA COSA CAPAZ DE SUPERAR LA PERFECCION DE ESTE JUEGO : LA REALIDAD!!

Entrando ya de lleno en el juego, lo primero que vas a ver, después de la presentación, será un menú con los coches, y varias secciones entre las que puedes elegir





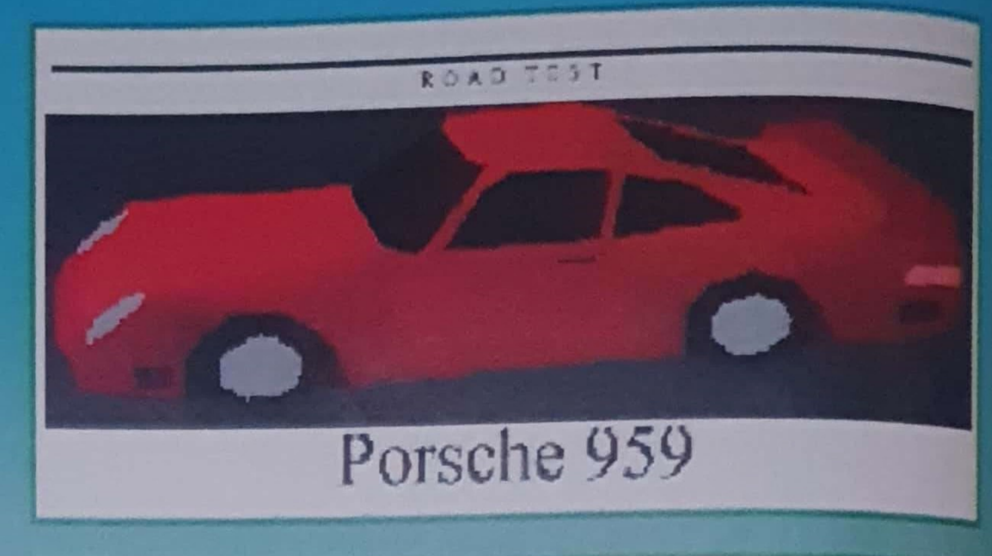




el tipo de circuito, las características que tenga tu carrera, tales como el color del coche, la dificultad de la competición, e incluso si deseas oír o no, mientras conduces, la radio del vehículo etc, etc. Asímismo, se te da la oportunidad de comenzar el juego de inmediato, o por el contrario, salir al DOS.

LA MEJOR ELECCION

Conforme elijas el coche y el tipo de circuito en el que quieras correr, irán apareciendo unos artículos sobre el objeto por el cual te hayas decidido.
Contienen toda la información disponible a cerca de esos elementos del juego y puedo asegurarte que es muy valiosa, ya que te describen a la perfección tanto las máquinas como las pistas, con foto incluida.
Retomando el tema de los coches, he de decir que la tabla de mandos que más me gusta, es la del EAGLE TALON, pero ésto es sólo una opinión personal; y en cuanto a los circuitos, todos son buenos para correr, aunque la monotonía que pueda darse en aquellos que se encuentran ubicados en terrenos llanos, desapareciendo en otras pistas que discurren bordeando montañas y parajes irregulares.
A la hora de comenzar la carrera, ya en posición de salida, serás descalificado si comienzas a correr antes que el cronómetro marque 00:00, así como si no realizas la carrera en un tiempo prudencial mínimo. Se te avisará incluso si tienes problemas y tu coche llega a discurrir en dirección contraria.
Pero a parte de éstas comunes características, se te ofrecen muchísimas posibilidades: por ejemplo la forma de jugar: puedes obtener el punto de vista que más te convenga. Puedes jugar desde dentro del coche, visto desde atrás, o desde la parte delantera. También tiene una visión aérea (helicóptero) y distintas cámaras situadas en ángulos estratégicos. En la primera carrera que hagas dentro de una pista, no tendrás oponentes, pero luego, en sucesivas veces, irás jugando contra la carrera que hayas hecho.
Siempre que lo quieras, puedes tener una visión retrospectiva del conjunto de la carrera pulsando la "R" para accionar el "Replay" y así poder superarte, aprendiendo de tus errores. Como ves, ni una carrera televisada, puede ofrecerte tal riqueza de matices.









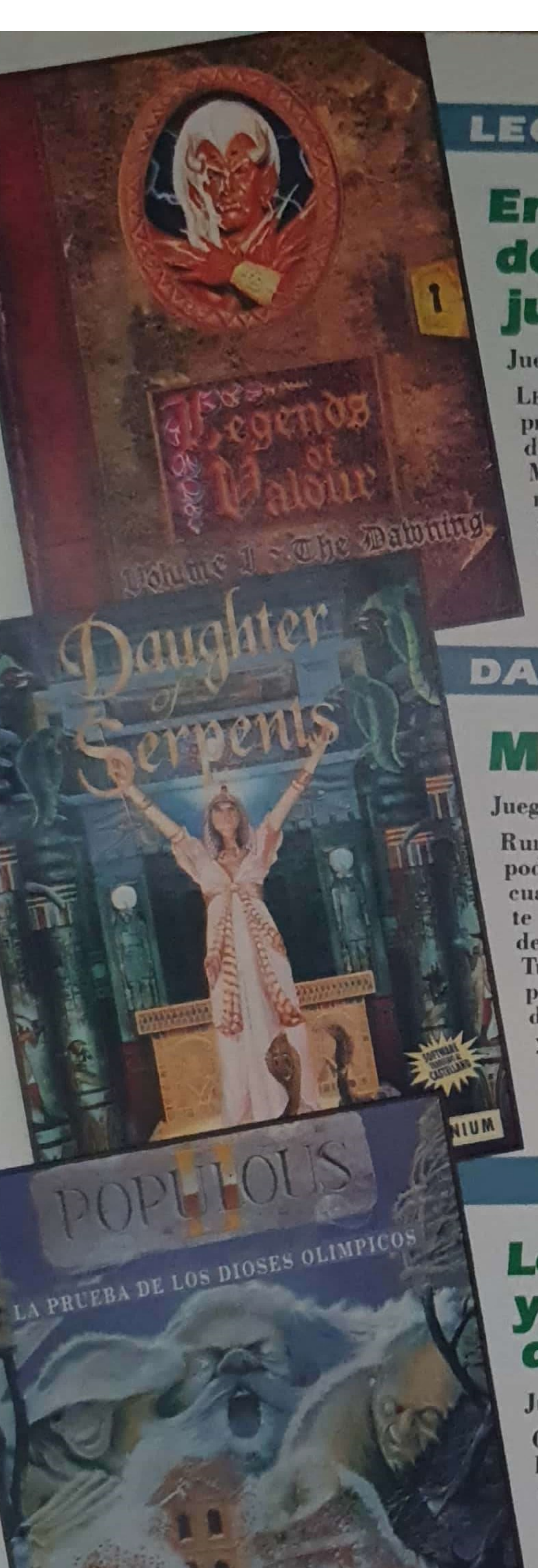




El mundo del automóvil ha sido siempre muy atrayente para cualquier jugador que se precie. "Car & Driver" te ofrece, además de un garaje de lujo, la oportunidad de experimentar con un verdadero simulador de carreras.

POSIBILIDADES VARIAS

Como puedes ver -y ésto es sólo un apunte-, las posibilidades que se te ofrecen, son muy variadas. No tienes ni idea del rendimiento que un juego de coches como Car & Driver puede proporcionarte. En cuanto al manejo de los vehículos, simplemente puedes hacerlo utilizando el teclado, con las teclas de dirección y otras para las diversas funciones -que vienen especificadas en el manual de instruccio-



LEGENDS OF VALOUR

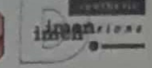
En tu viaje a Mittledorf descubrirás que esto no es un juego, es una forma de vida

Juego de Rol



LEGENDS OF VALOUR te da la libertad de tomar tus propias decisiones, moverte y crear tu propio estilo de vida y profesión en la rica y detallada ciudad de Mittledorf. Viaja a tu antojo por el campo o por los miles de cuevas subterráneas y túneles. ¡Es tu vida y puedes hacer con ella lo que quieras!

U.S.GOLD



Disponible en PC y Amiga.

DAUGHTER OF SERPENTS

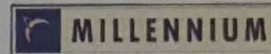
Misterio en Alejandría

Juego de Rol

Software traducido al castellano

Rumores de un antiguo documento de un enorme poder... un extraño asesinato en el muelle... cuando te inscribes en tu hotel, el recepcionista te pasa una nota... ¡y te ves envuelto en un misterio de increíbles proporciones!

Tus contactos, la Guía de Cook y el mapa de Alejandría te permitirán descubrir los secretos de un peligroso mal olvidado durante mucho tiempo. Pero, con valentía y habilidad ¡podrás finalmente triunfar!



Disponible en PC.

POPULOUS II

Los dioses han vuelto y el infierno está a punto de desencadenarse

Juego de Rol

Como vástago del todopoderoso Zeus, reclamas un lugar entre los dioses. Pero antes de ascender al Monte Olimpo, debes vencer a 32 de las divinidades más poderosas de Zeus. Aprende a destruir el cielo con relámpagos y derrama fuego sobre la tierra. Convoca a héroes para ayudar a tu pueblo e invoca plagas para destruir al enemigo. Provoca tornados, huracanes, maremotos y columnas de fuego.
Una misión desafiante para un dios...
y casi imposible para un mortal.



Disponible en PC y Amiga.

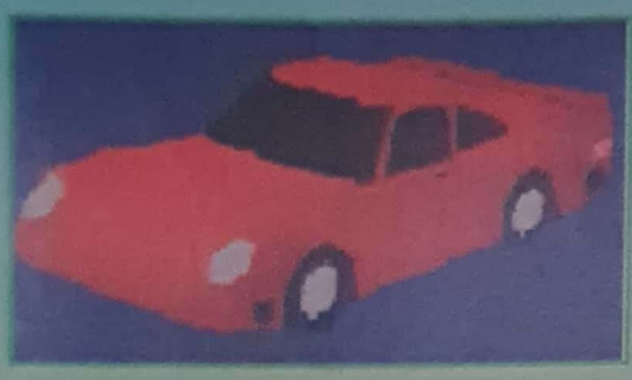
DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

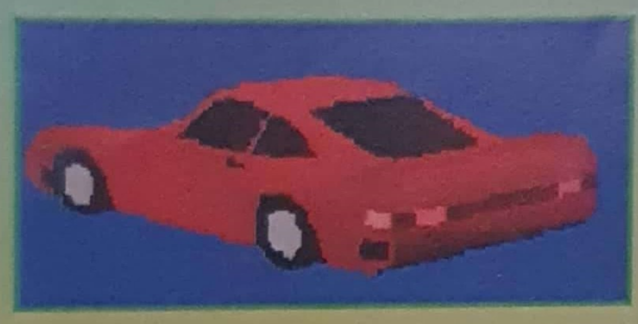

AUTO AVENTURA 4x4
Tu revista del TODO-TERRENO
y la AVENTURA
... es otra publicación de
np
EDITORIAL
NUEVA PRENSA, S. A.
CHEVROLET 2.500 PICK-UP
SALON DE GINEBRA
EXPO-OCIO
EL GATO HI-LIFT
JEEP RENEGADE 4.0
MITSUBISHI MONTERO TD
MERCEDES G RAID
SALON DE BARCELONA
MITSUBISHI MONTERO V6 LARGO
JEEP CHEROKEE LIMITED
TOYOTA 4 RUNNER V6
IV RUTA DEL EO
MERCEDES UNIMOG
CAMION IPV 4 x 4
TRANSPAÑA 91
RAID DE GALICIA
VAL D'ISERE
FRANKFURT
PRUEBA:
OPEL FRONTERA 2.3 TD
MAZDA NAVAJO
DETROIT
CONCURSO
JACOBEA 91
NAVATEOS
JEEP GRAND CHEROKEE
FORD EXPLORER
VAL DE LEMOS

nes claramente-; o por el contrario, con el joystick para el acelerado, frenado y conducción del coche. A parte, claro está, aún con el joystick conectado, podrás seguir utilizando todo el teclado. Yo, personalmente, prefiero utilizar el joystick, porque en el menú de configuración, al elegir la dificultad y la sensibilidad, si éstos son muy grandes, puedes tener problemas a la hora de intentar controlar el manejo del coche con las teclas de dirección, ya que su similitud con un volante, deja muchísimo que desear. Puede que sea una cuestión psicológica, pero a mi me ayuda.

Por último, dado que el juego en sí, carece de complicaciones amén de las vicisitudes ya expuestas anteriormente, no me queda sino expresar mi opinión a cerca del juego. He de decir de ésta forma, que lo logrado de sus gráficos, la perfección con que está realizado el juego y el realismo de sus situaciones, no van en detrimento del manejo o -por decirlo de algún modo- de la comprensión del innumerable -casi-˙fondo de posibilidades que puedes disfrutar un vez te hayas familiarizado con el programa. Un facilísimo libro de instrucciones y unos menús sumamente claros y cuidados en su presentación, harán de la -en otras ocasiones pesada- tarea de configurar todas y cada una de las características con las que desees enriquecer la partida, una auténtica delicia. En fin, vas a tener la oportunidad de divertirte con uno de los mejores y más completos juegos de coches y pistas hasta ahora existente. Es realmente bueno. Necesita de EMS para poder presentar el juego en todo su detalle, aunque ésto, no es necesariamente imprescindible para lograr un aceptable marco en el que pasar unos agradables momentos al volante de tus sueños hechos realidad.

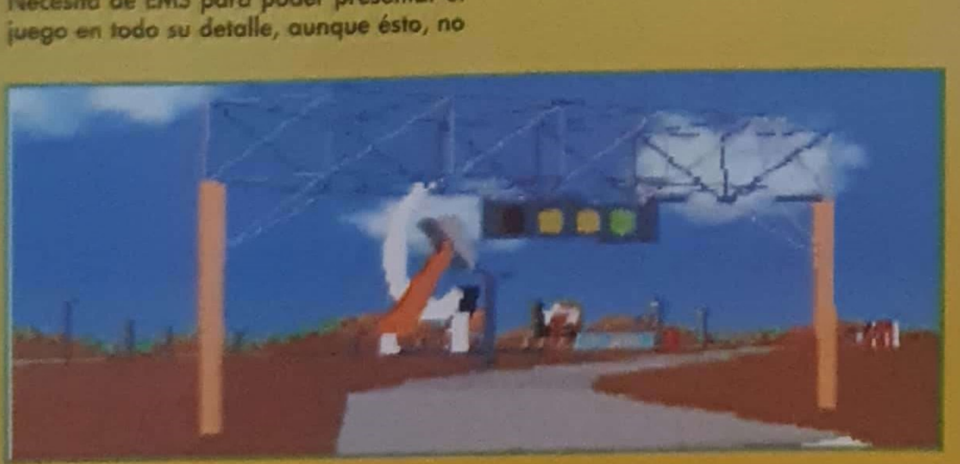
José Villalba Medina.





La carrera se puede disfrutar conduciendo cualquiera de los coches, teniendo opción a cambiar a cualquier otro vehículo elegido en cualquier momento.








Lemmings
2
The Tribes
TM

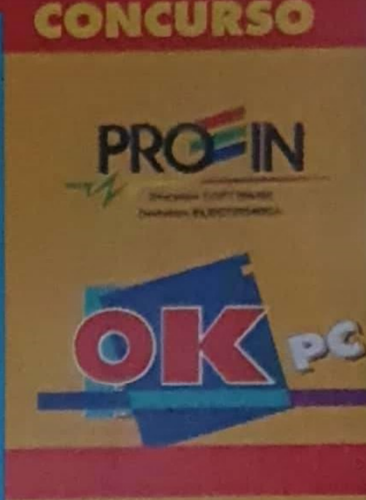

OK PC
DRO SOFT
DMA DESIGN
PSYGNOSIS



¡HOLA COLEGA!
¿Te ha sorprendido verme?. Soy
Hugo tu amigo de
TELE 5
¡Ya estoy aquí!
Hugo
ITE
DISPONIBLE:
* PC / PS
* AMIGA
03750
01000
ITE
LA PIRATERIA ES DELITO
PRO IN
22 bajo
Telefs. 361 04 32
28028 MADRID

JUEGA CON Hugo





Gracias por tu participación y por seguirnos número a número

■ Carta del director

Queridos lectores "juegones":
Cuando en una revista se plantea hacer un concurso contando con el apoyo de un distribuidor de primera magnitud, como es el caso de Proein S.A., se barajan muchas cosas, entre ellas la posible respuesta de los lectores. En el caso que nos ocupa, han sido rebasadas nuestras aproximaciones más optimistas con lo que se llega a dos conclusiones muy positivas:
1º) El acierto en la elección del personaje central del concurso,"HUGO", en función de su popularidad.
Y 2º) Las ganas de participar por vuestra parte en acciones directas que hacen a una mayor y mejor interacción entre vosotros y OK PC.

No quiero finalizar sin agradeceros vuestra confianza en OK PC.

GANADORES DE LOS 50 RELOJES DEL CONCURSO "HUGO"

Guillén Esteve Pardo Alicante David Cutillas Carrillo Alicante Sergio Ocio Barriales Asturias María de Guía Noriega Asturias Cristina Fernández Iglesias Asturias Estephanie Rotenhan Baleares Lucas Vidal Fokin Baleares Isabel Garrido Martínez Barcelona Isabel Segudo Orgue Barcelona Estela Rodríguez Alegre Barcelona Andrés Ruiz Briongos Burgos Miguel Angel Saúl Soto Cáceres Laura Rivas Ator Cádiz Juan Carlos Jiménez Santos Cádiz Pablo Rodríguez Pérez Cádiz María Angeles Roca Beltrán Castellón Alicia Gonzalo Rodríguez C. Real Oscar Bustabad Feal La Coruña Juan Parada Fernández La Coruña Jeremy Sayols Alba Girona Angel Montero Guzmán Granada Iosu Domínguez Pérez Guipúzcoa Jon Sein Isasa Guipúzcoa Sebastián Hernández Quintero Huelva María José Perona Moreno Huesca Esther Salamero Murillo Huesca Juan José Ramírez Rojas Jaen Susana Palmáz López Madrid Javier Díaz Santos del Campo Madrid Noemi Andrés Huélamo Madrid María Angeles de la Peña Madrid María del Mar Agea Ruiz Madrid Estefanía López Guisado Madrid Marina García Olivarez Madrid Irene Benedicto Galve Madrid Fernando Serna Sánchez Málaga José Luis López Nava Murcia Sonia Fernández Montoya Navarra Juan José Penida Blanco Pontevedra Juan Luis Valle de la Rua Salamanca José Francisco Ruso Prieto Sevilla Lara Campos Madrigal Sevilla Josep Serra Virgili Tarragona Sergio Pindado Delgado Valencia Angel Vega Garrido Valladolid David Hernández Perrino Valladolid Marcos José Iliana Mata.

- OK Pasarela: THE PERFECT GENERAL
- Compañía: UBI SOFT
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB y compatibles.
- Posibilidad de 2 jugadores vía modem

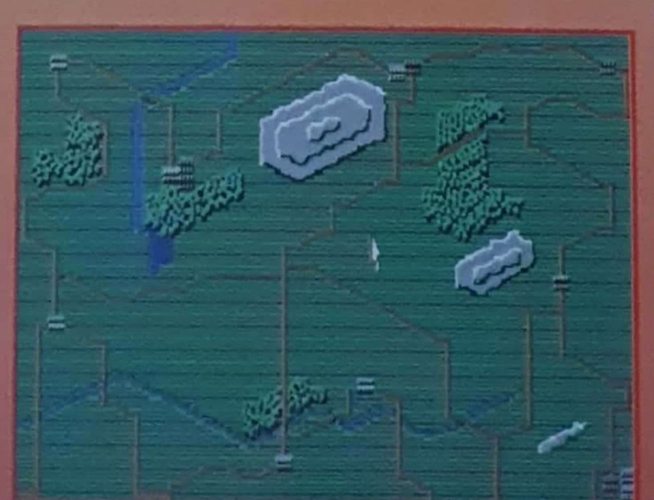


CONQUISTA SIN PARAR

Los amantes de los juegos de rol estais de suerte, nos encontramos ante un juego con una gran profundidad estratégica y realmente entretenido.
Con una gran variedad de interesantes escenarios, desde los más sencillos a los más complejos. No existe una estrategia única para vencer en ellos. Así que adelante, disfrutad de la diversión y emoción de este juego para estrategas.

El juego básico plantea un conflicto bélico entre 2 jugadores, aunque el ordenador puede asumir el papel de uno o ambos comandantes de los ejércitos enfrentados.

Cada unidad tiene asignado un coste específico y unas características propias.



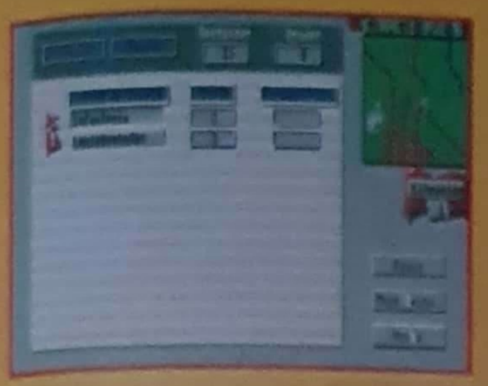
Antes del juego cada comandante debe seleccionar sus piezas, esto no quita que durante el juego se puedan comprar refuerzos adicionales.

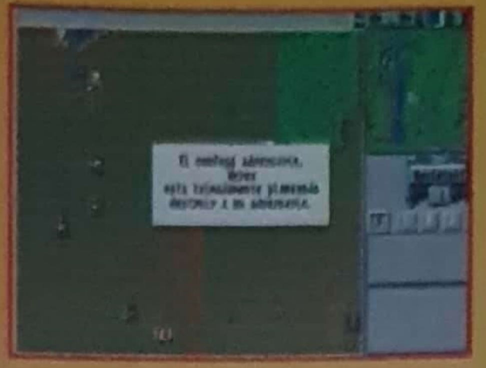


ESCENARIOS

Los escenarios en los que se desarrolla el juego son rectangulares, dotados de una rejilla hexagonal, utilizada para la medición de distancias, algo que nos será muy útil a la hora de determinar alcances de fuego y las distancias que podemos recorrer con nuestras piezas.

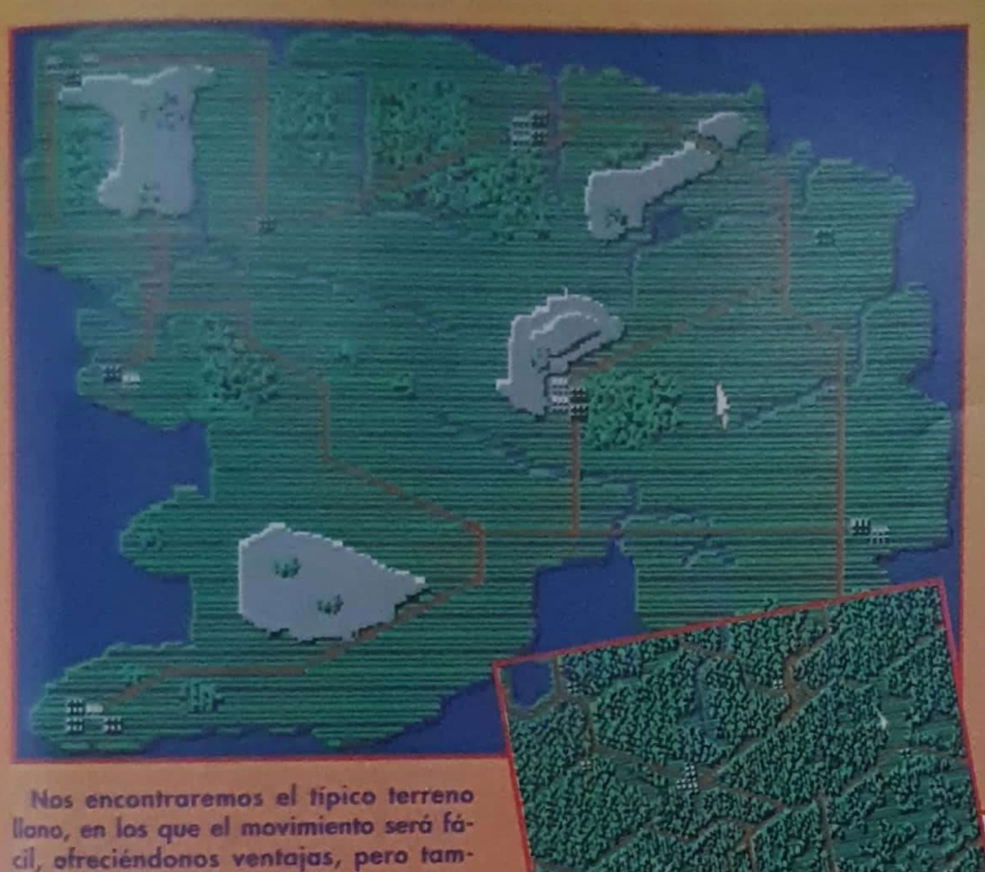
Avanzaremos ante distintos tipos y niveles de terreno que afectarán al combate, esto deberá ser tenido muy en cuenta por el aspirante a ganador, pues tiene un efecto importante en el movimiento, visión y resultados del combate.





GUERRA TOTAL

Como en la mayoría de las situaciones de conflicto, la meta es controlar el mayor territorio posible, lo que en este juego se traduce en tomar tantas ciudades como sea posible. Cada ciudad tiene un valor asignado de puntos, cuando al final de un turno un jugador controla una ciudad recibe los puntos correspondientes de ésta. El ganador de la batalla será el que más puntos haya obtenido a lo largo de los diferentes turnos.



Es un juego sencillo, dentro de la facilidad que proponen los juegos de estrategia y realmente entretenido

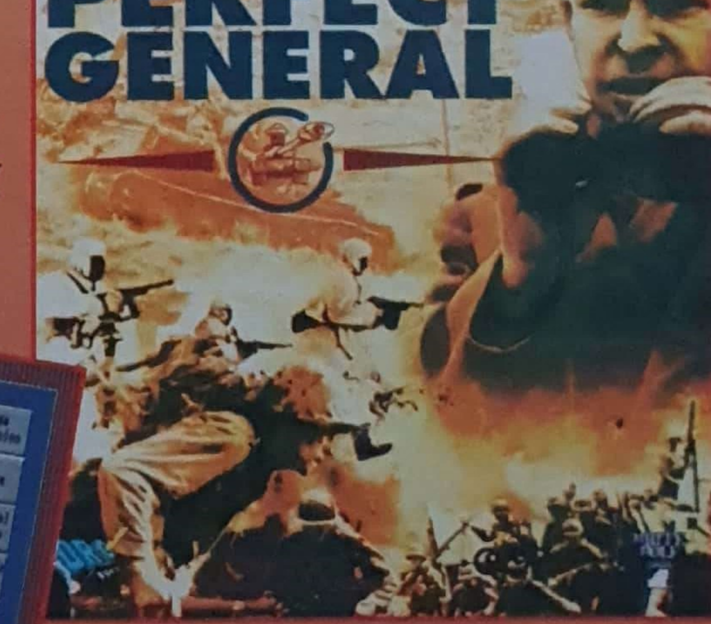
Se puede participar en cualquiera de los escenarios, tanto como atacante o defensor. El verdadero desafío que se plantea es el de jugar una serie de dos partidas en el mismo escenario, una vez como atacante y otra como defensor, ya que el terreno de algunos escenarios favorecerá clara-

Nos encontraremos el típico terreno llano, en los que el movimiento será fácil, ofreciéndonos ventajas, pero también desventajas significativas en combate.

Veremos carreteras que nos dotarán una forma de movimiento rápida, al igual que las vias de ferrocarril, y al contrario de bosques en las que las unidades iran a mitad de velocidad, ofreciendo la ventaja al ejército defensivo, ya que limita la visibilidad del enemigo.

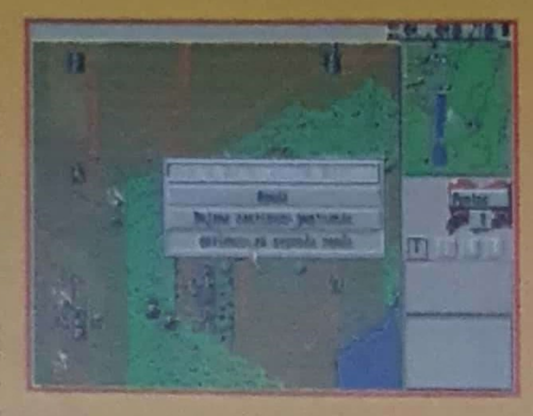
Las ciudades y fortificaciones funcionan como los bosques en cuanto a protección defensiva, pero en ellas el movimiento es superior, a no ser que haya derrumbamientos producidos por los ataques enemigos. Un juego se compone de un número prefijado de turnos, cada uno de los cuales consta de varias fases. Cada fase alterna entre quien ataca y quien defiende. Pero un buen comandante debe estar atento también cuando su oponente tenga el control.

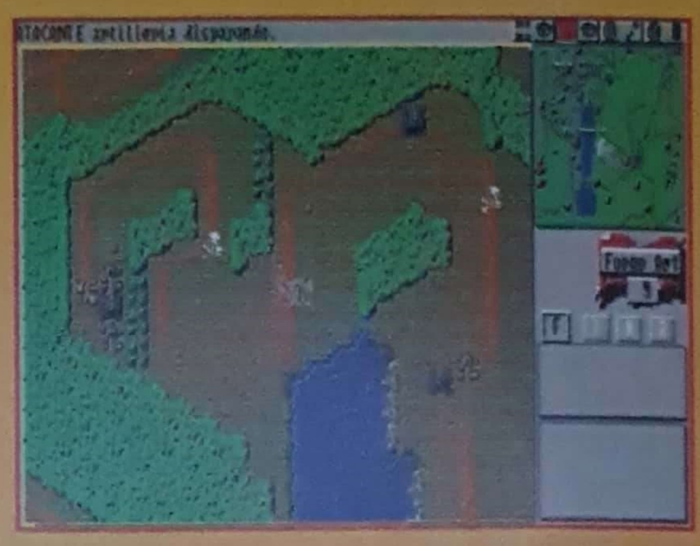
La meta central del juego es la de controlar el mayor territorio posible y para esto te deberás valer de un extenso armamento, buen conocimiento geográfico y mucha sabiduria.



mente a uno de los dos bandos.

Se podrán determinar las reglas a seguir durante el combate, incluso elegir en cual de los 3 niveles de dificultad se desea jugar, no teniendo obligación de jugar los dos ejércitos en el mismo nivel. Se puede elegir entre daño completo o daño parcial. En el primero toda unidad que sea alcanzada sera destruida, a diferencia del daño parcial en el que las unidades irán acumulando puntos de daños, resistiendo así varios ataques. Opcionalmente es posible elegir entre acertar siempre o acertar aleatoriamente, tener una vista completa o un campo visual limitado, y algunas opciones más con las que te familiarizarás en su momento. Dentro de la facilidad del juego, pueden darse más situaciones de estrategia y táctica de las que ocurrirían en un combate real.





ARMAS Y MUNICIONES

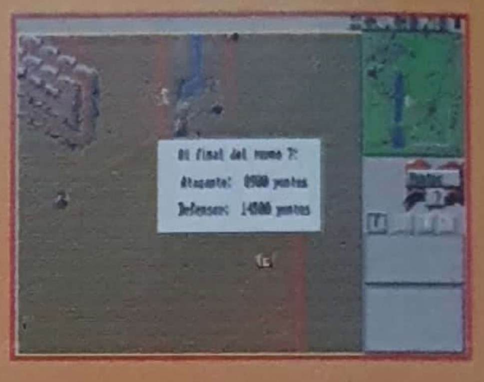
Tendremos a nuestra disposición desde el tanque pesado, la pieza más lenta pero más potente de todas las unidades, hasta el carro blindado, el más rapido pero débil en ataque. Dispondremos de infantería, lo más barato que se puede encontrar, aunque nos servirá para mantener ciudades y obtener así puntos de victoria.

No falta ni el más mínimo detalle en cuanto a armamento se refiere, incluso dispondremos de ingenieros que podrán colocar minas con una carga efectiva durante dos detonaciones. Con ayuda de estos podrás construir puentes que permitan el acceso a través de ríos a los vehículos blindados, al igual que podrías hacerlos saltar por los aires si ese fuera tu deseo. Todas las unidades pueden moverse en un mismo turno, aunque algunos tipos de terrenos bloquean todo movimiento para unidades específicas, haciendo de esto un aliciente más que complementa el juego.

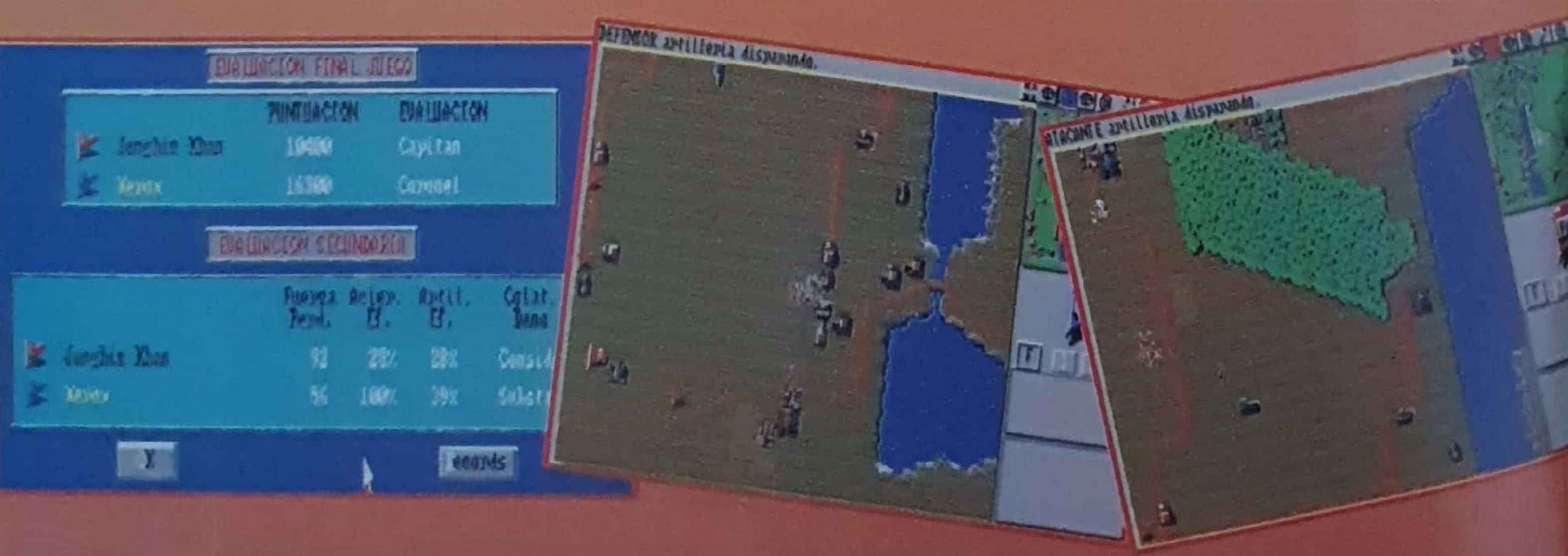
Una de las diferentes formas de causar daño al oponente es en el asalto cuerpo a cuerpo. En esta modalidad, el combate será a muerte, dado que, como consecuencia, una de las unidades participantes no sobrevivirá.

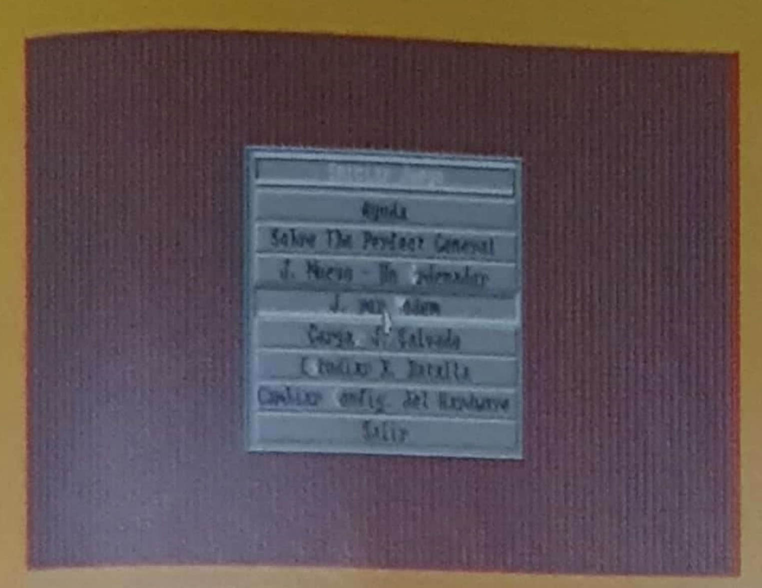
Como véis los obstáculos para convertirse en el Perfecto General son muchos.

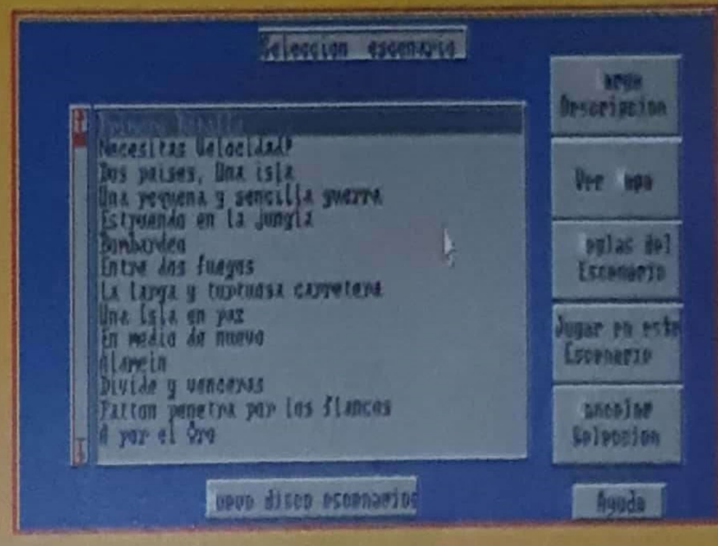
Te conviene tener presente que las carreteras te permitirán un rápido y eficiente desplazamiento de tus unidades, por el contrario los bosques la reducirán a la mitad. Bastante lógico, ¿no?

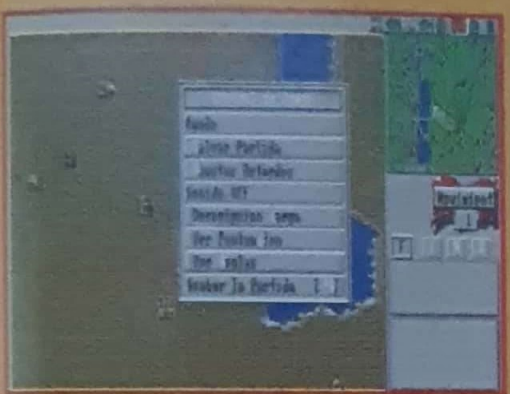


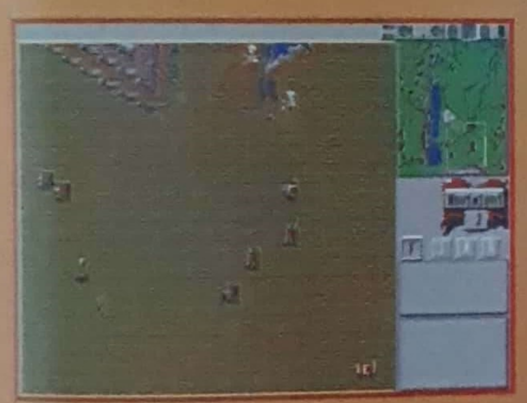










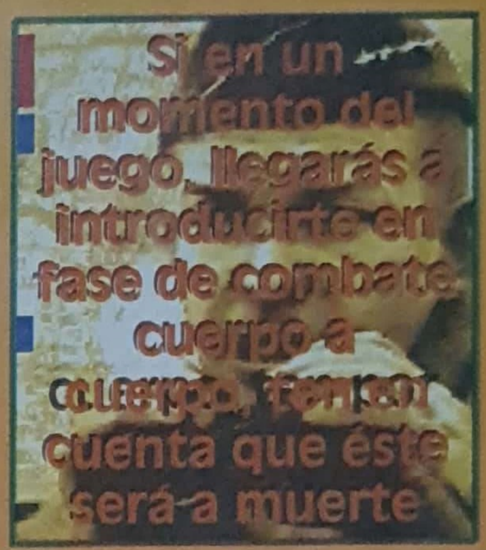


Entre las diferentes opciones que el juego nos permite, tenemos la vista parcial o completa del campo, lo que sin duda alguna, lo acerca, entre otras, a situaciones de combate real.

Debe dominarse la colocación estratégica de las unidades de combate y la manipulación de escenarios, tanto en el lado atacante como defensor. Deberán tomarse decisiones críticas: ¿Qué playa es la mejor para comenzar la invasión? ¿Dónde preparar la emboscada? ¿Cómo hacernos con esa ciudad? Estas y otras muchas preguntas tendrás que plantearte y responderte si deseas lograr la victoria vencer. Pero estamos seguros de que contestarás a ellas con la astucia y coraje de un Perfecto General. Así que manos a la obra y hazte con todos los territorios posibles.

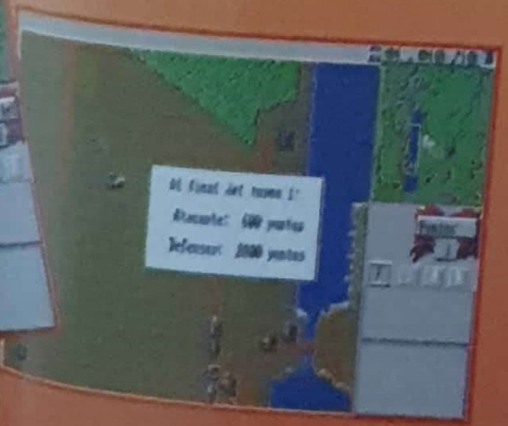
MENUS DE AYUDA

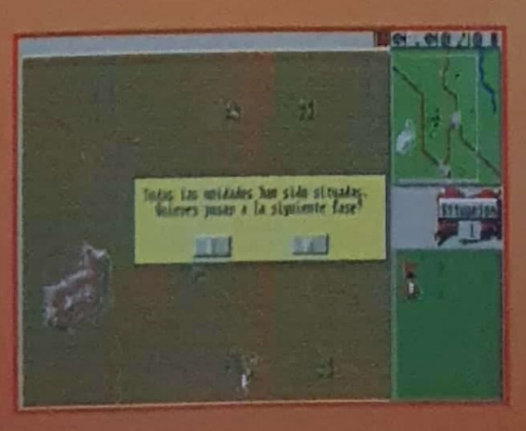
Dispondrás en todo momento del menú principal, pulsando F1 en el teclado. Si manejas el ratón, pulsando el botón derecho o el segundo botón del joystick, en caso de que sea este periférico el elegido. Si el puntero del ratón está dentro de la gran ventana de batalla, el botón derecho tendrá un uso distinto, muévelo fuera de los límites de la pantalla de combate antes de pulsar para hacer aparecer el menú. Muchos de los comandos del menú tienen una tecla rápida asociada, que permite el acceso. La ayuda la tendremos siempre a nuestra disposición pulsando (CONTROL-H), ésta nos proporcionará ayuda específica para cada situación.

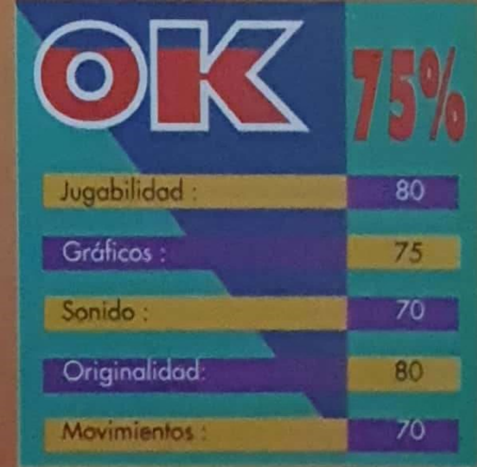


Recuerda que podrás disfrutar del juego utilizando el teclado, el ratón e incluso un joystick si fuese necesario. Si además puedes disponer de un modem podrás jugar con dos ordenadores conectados, el atacante en uno y el defensor en otro. Si a todo esto le sumamos unos impresionantes efectos sonoros que te harán introducirte más aun si es posible en este apasionante juego de estrategas, que más se puede desear. ¡Animo y a por ellos!

Jesús Hervás.

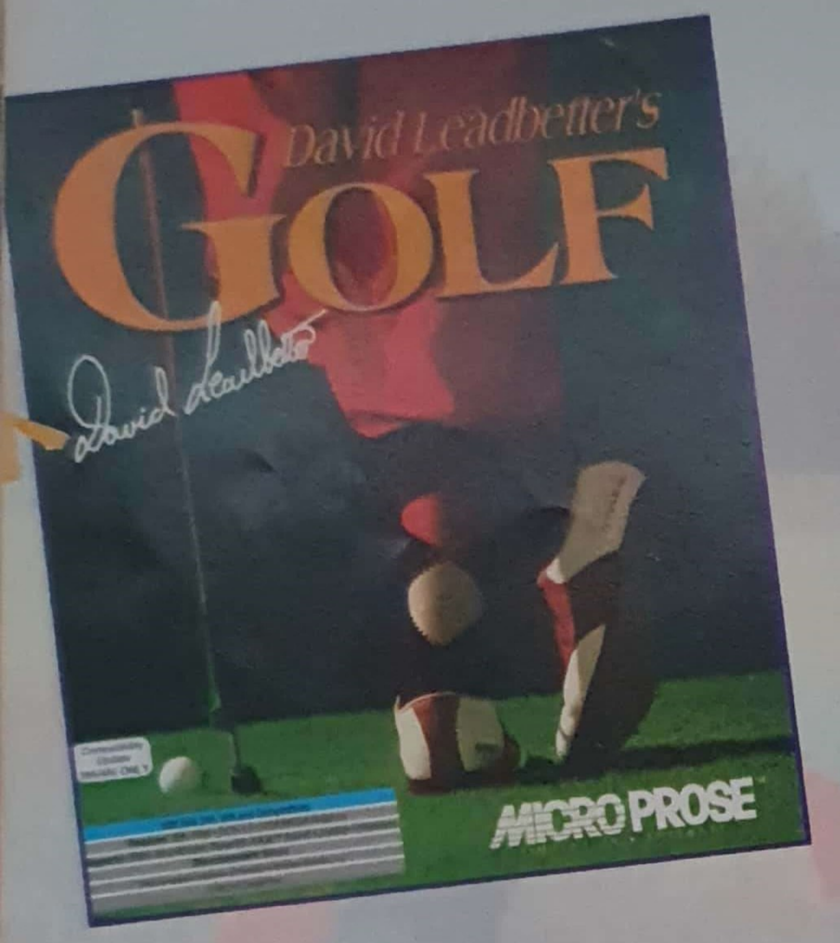








- OK Pasarela: GOLF DAVID LEADBETTER'S
- Compañía: MICROPROSE.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA/MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER, IBM SOUND.



Toda la emoción del golf de alto nivel se traslada a las pantallas de nuestros ordenadores con un simulador que promete muchísimo. Un juego que ha sido apadrinado, nada más y nada menos que, por David Leadbetter , uno de los grandes del circuito americano. Y que según se comenta en el Grandslam, este simulador de golf es uno de los más reales que se hayan hecho jamás.

El equipo de MICROPROSE ha creado una simulación exacta que no solamente nos hará pasar horas de entretenimiento, sino que con una dinámica comprensiva ira enseñándonos detalles acerca de las tácticas del golf. Unas tácticas en las que seremos instruidos a través de las sesiones de prácticas por el mejor profesor de todos los tiempos, David Leadbetter's. Este hombre será el que nos empuje hacia nuestra meta: "colarla en el agujerito".
La variedad de golpes es tan completa como los diferentes campos en los que podrás poner en práctica tus potentes golpes, campos a los que no les falta ni el mas mínimo detalle, árboles, riachuelos, bunkers de arena, terrenos de distintas dificultades, y una gran multitud de greens en los que patear, y todo esto por supuesto con unas perfectas tres dimensiones.
Si a las 12 Megas que ocupa el juego, más las 2 que necesita de memoria, le añadimos que nos recomiendan un PC 386 y una versión 5.0 de MS-DOS, lo menos que podemos esperar es un gran juego de golf. Y parece que lo han conseguido, el juego puede ser controlado por medio de joystick o teclado, pero por supuesto esaconsejable el uso del ratón, por su comodidad en el acceso a los iconos que aparecen en pantalla.

MANOS A LA OBRA

Nada más cargar el juego, aparece el libro en el que se recogen todas las características de los campos, los jugadores que participan, sus estadísticas, etc..., en definitiva todo lo que nos hace falta para empezar un verdadero campeonato. Primeramente, deberemos elegir en cual de los 6 campos de los que disponemos deseamos participar, como opción por defecto, jugaremos en el Donald Ross Memorial.
Una vez elegido, nos encontraremos en el campo de Clubhouse, desde aquí tendremos acceso a todas las áreas del juego, moviendo el cursor a lo largo y ancho de la pantalla, nos irán apareciendo diferentes opciones:
"Player Set-up": Esta opción hará aparecer un vestuario en el que se encuentran cuatro taquillas, una para cada uno de los 4 posibles participantes, ya que pueden jugar hasta 4 perso-

¡PEGALE F

nas, pudiendo jugar alguna de ellas por vía Modem, opción que nos aparece en el Clubhouse con el nombre de "Modem Play".

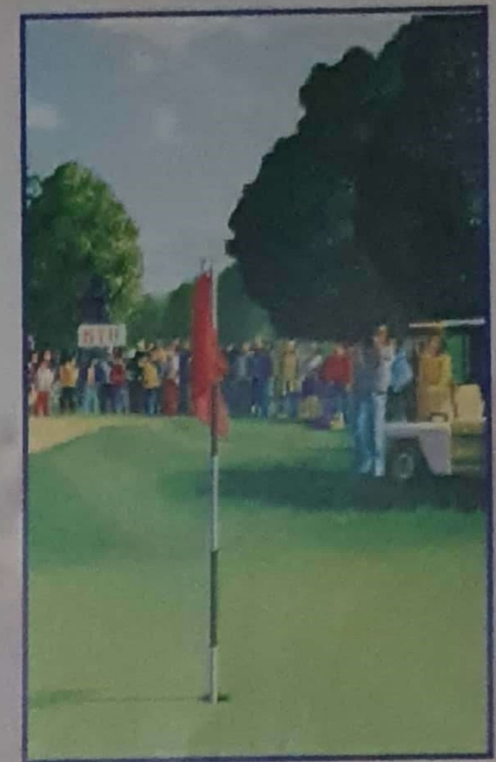
CREATE UN CAMPEONATO A TU MEDIDA

Una vez seleccionados los participantes debemos elegir el tipo de campeonato. Entre muchas de las opciones que da el juego, tendrás la oportunidad de jugarte un uno contra uno con cualquiera de tus amigos y a falta de éstos, con la propia máquina. Podrás competir por la preciada medalla o jugar simplemente un torneo a 18 o 36 hoyos e incluso a 72 si tienes la suficiente preparación física y psicológica para llegar hasta el final. Si no terminas un campeonato ya iniciado, no te preocupes, todo se va grabando automáticamente, golpe por golpe sin que se escape ninguno, de esta forma podrás volver donde lo dejastes y también poder ver todos los golpes que hayas dado anteriormente.

Disponemos de la opción Mulligan, con la cual podremos repetir algún golpe desastroso, el número de Mulligans lo determinaremos al principio del juego, siendo recomendable para principiantes el 5.Otra opción importante será las que nos permita practicar en cualquiera de los hoyos existentes del campo, para esto tenemos no una, si no dos opciones en el Clubhouse. El "Driving Range", con el que practicaremos el siempre importante golpe de salida, y el "Putting Practice" con el que prepararemos los golpes dentro del green.

Se nos asignará un Hándicap 28 de salida, que corresponde a la categoría cuarta, o sea que la dificultad para nosotros será mínima, este hándicap iremos reduciéndolo a medida que vayamos obteniendo buenos resultados, en el primer nivel se encuentran los jugadores con un hándicap 5 o menor, por lo tanto deberemos entrenar mucho y bien para estar arriba con los mejores.

Existe también una opción de video en el que podremos ver todas las partidas juga-

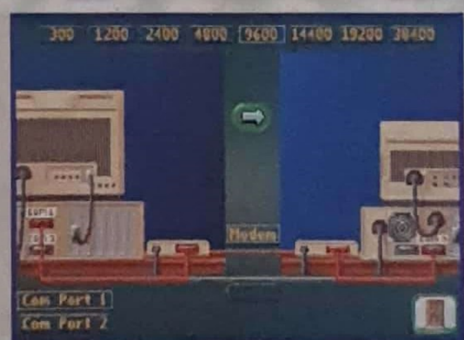






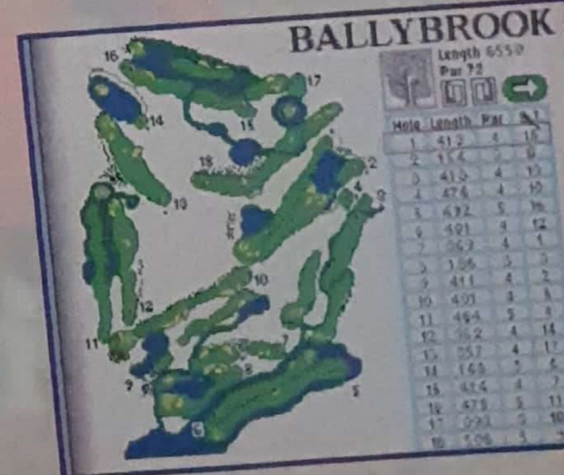








UERTE!







das anteriormente, así como aquellos golpes que nosotros creamos que deben ser vistos de nuevo debido por lo bueno que fueron, o porqué no, por lo malos que fueron.
Sin movernos del Clubhouse podremos ver los trofeos que posee cada campo, las estadísticas de cada jugador, y elegir otro campo si así lo deseamos. Una vez elegido el campo, los jugadores y el tipo de juego, ya solo nos queda pulsar la opción de "Begin Round" para empezar este apasionante deporte como es el golf.

GOLPEAR CON TECNICA

Antes de jugar cada hoyo, aparecerá un mapa isométrico de éste, en el que indicaremos en que dirección irá nuestro golpe de salida. Estáte atento, pues si te despistas y no se lo indicas, el lanzamiento puede ir a parar donde menos te lo esperes. En la parte inferior del mapa nos aparecerán algunos iconos que nos permitirán desde colocar la bola en la posición deseada, hasta colocar nuestros pies a la distancia apropiada a la hora de golpearla.

MEJORA TU HANDICAP DIA A DIA, Y LOGRARAS SER EL MEJOR.

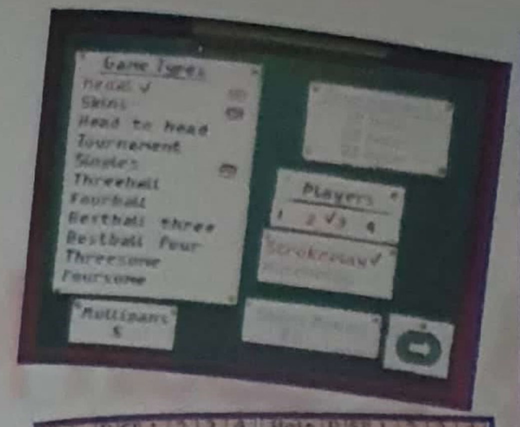
El icono con una flecha en medio nos conducirá a la vista tridimensional del juego en la que no falta ni el mas mínimo detalle, vamos, que creeremos que estamos nosotros mismos dándole a la bola.
Dar el primer golpe quizás te cueste un poco, pero con un poco de práctica lo dominarás enseguida, pues la especie de reloj que tenemos para indicar el golpe a dar, se las trae. Al pulsar el botón izquierdo del ratón sobre el icono de la flecha, la línea que sube marcará la potencia que le damos al golpe, ésta ha de pararse con el botón derecho. La línea que baja, controla la dirección del golpe, y deberemos pararla con el botón izquierdo. Si se está usando el teclado, el modo de parar es la barra espaciadora.
Tendremos la opción de los anteojos que nos permitirá examinar de cerca el camino que, en teoría, recorrerá la bola en el próximo lanzamiento, siendo de gran utilidad por permitirnos ponernos sobre alerta

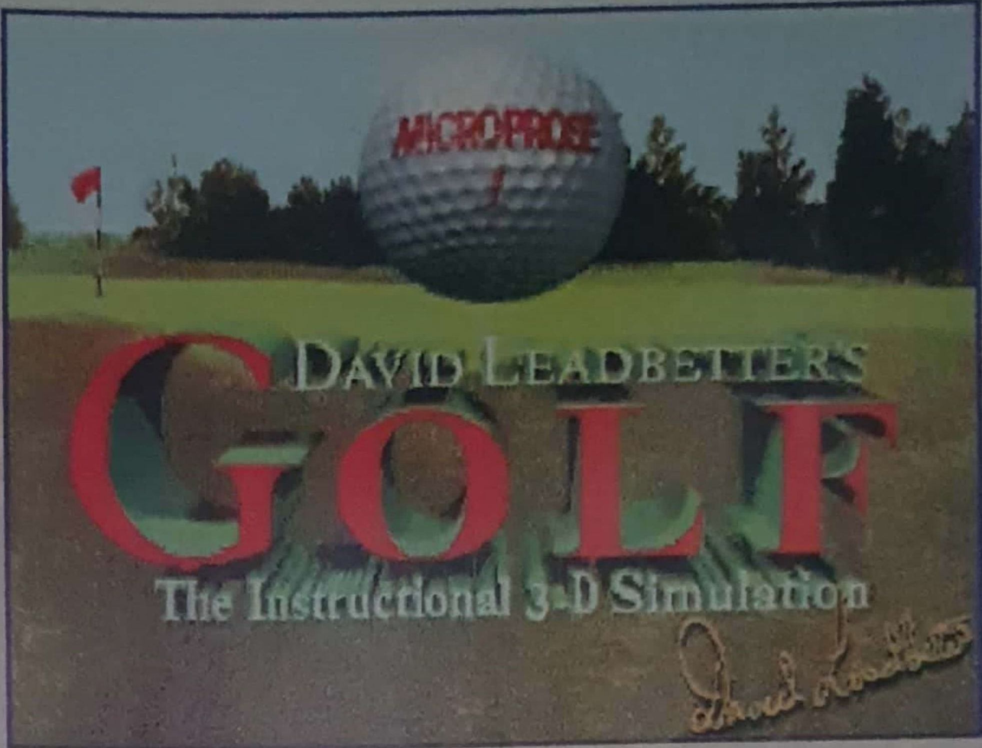












de algún riachuelo, árbol o "búnker" que hubiesemos pasado por alto y pudiese impedir el buen transcurrir del juego.
Una vez que la competición haya comenzado aparecerán 4 nuevos iconos: "Replay", "Save Shot", "Mulligan", y un último que nos informa sobre el terreno en el que ha caído la bola. Podremos ver los golpes repetidas veces con la opción Replay, pero no simplemente como los vimos, sino que podremos situar cámaras de video en cualquier parte, siguiendo la bola, delante de ella, o bien dando vueltas a su alrededor. Combinando éstas, podras impresionar a propios y extraños con tus golpes. Con "Save Shot" podrás grabar los golpes que tú desees y poder hacerte así una bonita y completa colección de los mejores golpes del torneo.

Y POR FIN LLEGAMOS AL GREEN

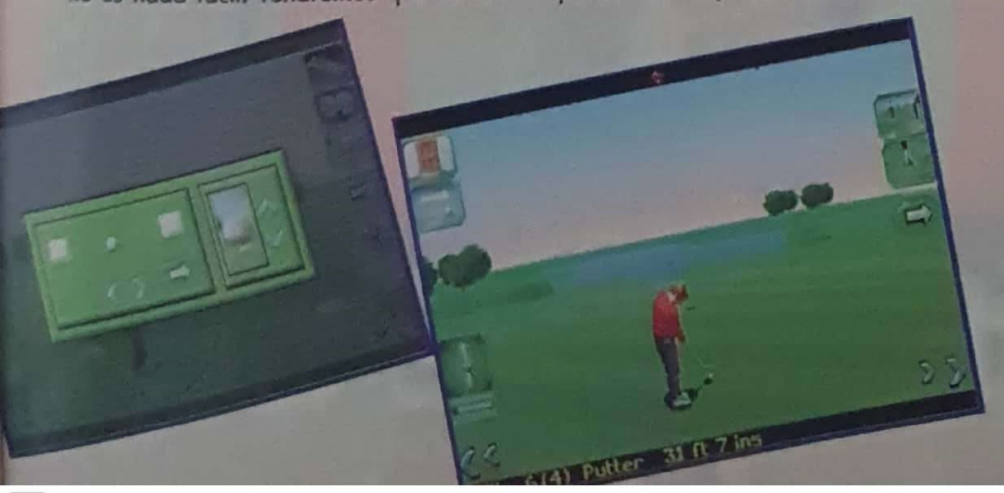
Tras los golpes de aproximación al green, lo mas difícil está aún por ver, pues aunque estemos muy cerca del hoyo, colarla no es nada fácil. Tendremos que estudiar las caídas y subidas del terreno, si es rápido o lento el green, todo esto nos ayudará a conseguirlo con los mínimos golpes, pues de eso se trata.
Como no es de extrañar en este fantástico simulador, no se les ha pasado por alto ni el menor detalle, pues en el green nos aparecen nuevos iconos como son una rejilla que nos hará ver con mas claridad los desniveles de éste y podremos ver también la bola desde el lado contrario desde el que la golpeamos, siendo así, si es posible, una visión más detallada del terreno.
No olvides que tendrás en todo momento a tu instructor particular, David Leadbetter's que te irá dando algún que otro consejo en tus recorridos por los diferentes campos, y a un comentarista del programa de televisión Sports View que estará atento a todo lo que ocurra en los 6 verdes campos que posee el juego.
A medida que vayas entrando en el juego irás descubriendo más detalles, que harán que te aficiones de una manera impresionante. Además el sonido que lleva incorporado es muy real. Si no te has hecho aún con él, no se a que esperas pues es una inversión de lo más inteligente.

Jesús Hervás.

DAVID LEADBETTER SE ENCARGARA DE DARNOS LOS CONSEJOS PRECISOS DURANTE EL DESARROLLO DEL RECORRIDO.

OK 85%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	90
Sonido :	80
Originalidad:	80
Movimientos :	90





- OK Pasarela: A-TRAIN
- Compañía: MAXIS/OCEAN.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA/MCGA
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, SOUNDMASTER, ROLAND MT-32, TANDY.

A-Train

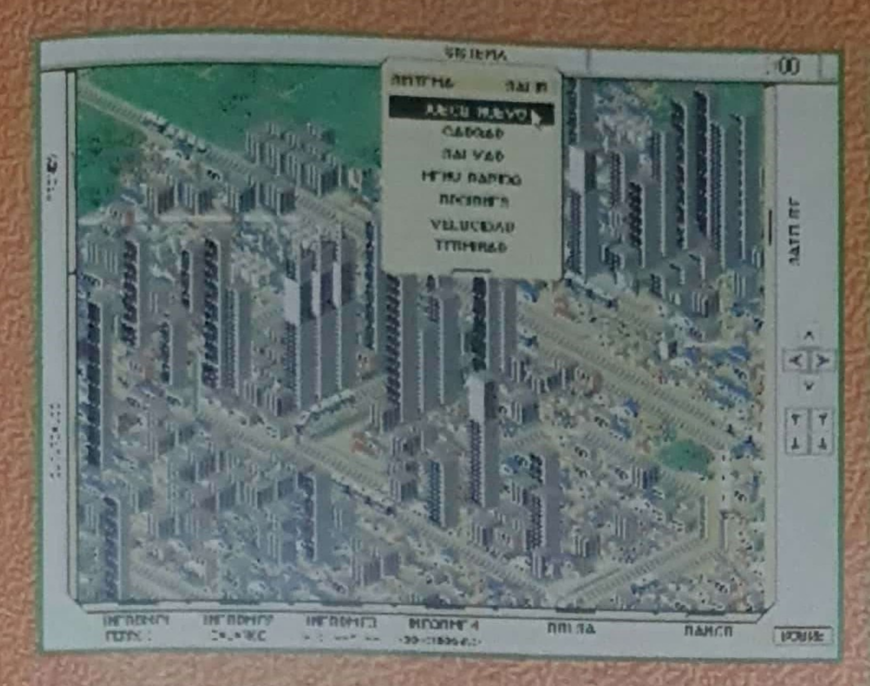


Por cierto, ¿cuántas veces hemos soñado con ser el maquinista de una inmensa locomotora, y lo que es más, tocar el maravilloso sonido de su claxon?. Con este programa de MAXIS, -creadores del archiconocido SIM CITY-, conseguiremos mucho más que eso. Seremos los amos y señores de la que esperemos se convierta en la más importante empresa ferroviaria del Mundo.

UN POCO DE HISTORIA

Hace poco más de seis años, mientras en Europa todavía nos divertíamos con nuestros queridos -aunque algo anticuados- Spectrums, en Japón aparecía la primera versión de este juego para los principales ordenadores domésticos que allí existían, y que por aquél entonces causó impacto entre la población nipona.
Una segunda versión apareció bajo el nombre de A-TRAIN II y fue la primera que se publicó en los Estados Unidos aunque bajo un nombre algo distinto, RAILROAD EMPIRE.

LA FIEBRE FERROCAR









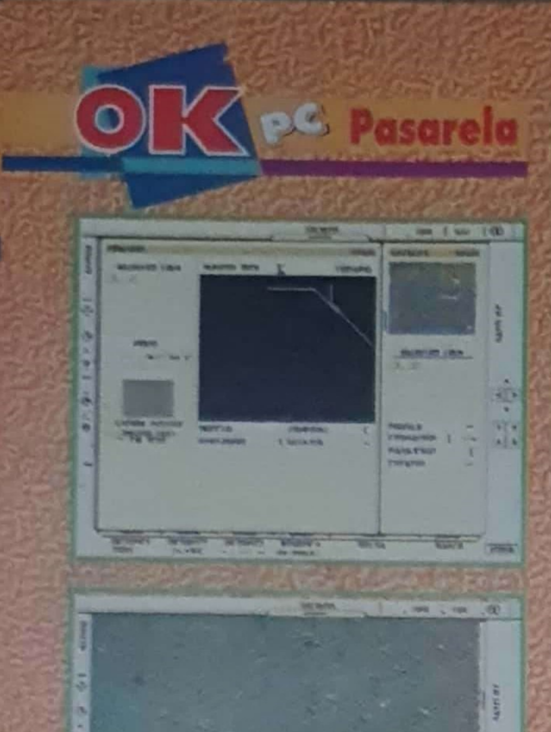
Por fin, en 1990, aparece en Japón la versión que nos ocupa. Hoy, por fin, casi tres años después podemos disfrutar de este maravilloso juego. Todo ello gracias a los creadores de otro programa muy similar a este, SIM CITY.

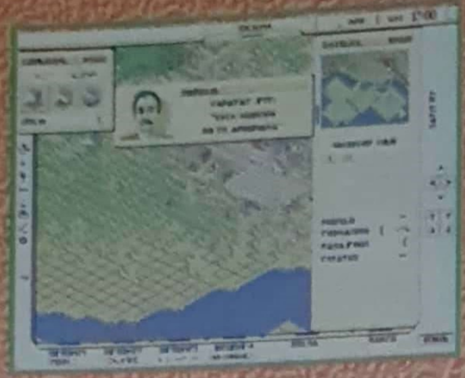
CREA TU PROPIA EMPRESA

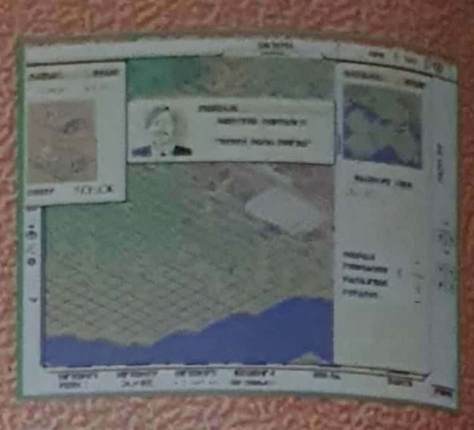
Este será el principal objetivo del juego. Crear una empresa sólida y consistente que sea competente y ofrezca unos buenos servicios a la población de nuestra ciudad. Pero, ¿cómo se puede conseguir todo esto?. Bien, el programa dispone de multitud de opciones para llevar a cabo nuestros propósitos. Podremos comprar terrenos para asentar nuestras vías, instalar éstas, comprar los mejores trenes del mercado -de carga, de pasajeros, de alta velocidad, etc-, realizar los cambios de agujas y determinar los horarios de salida y llegada de nuestros trenes.

Ya tenemos nuestra empresa ferroviaria, y ahora ¿qué?. Esperaba que me hicieseis esta pregunta, porque aquí es donde descubrirás las inmensas posibilidades que encierra este programa. Obviamente, una empresa con ambiciones no se va a centrar en un solo campo, por ello el programa incluye las opciones que nos permitirán crear un imperio hotelero, construir cientos y cientos de apartamentos para los trabajadores de nuestras fábricas, abrir centros comerciales y dotar a









la ciudad de lugares de recreo como campos de golf, pistas de esquí y, por supuesto, grandes estadios para los partidos de los domingos.

Y LA CIUDAD CRECERA Y CRECERA

Según como llevemos el negocio, la ciudad -en principio será una pequeña villa- en la que nos asentemos irá evolucionando al mismo tiempo que el propio programa comience a crear calles, carreteras, puertos e incluso aeropuertos.

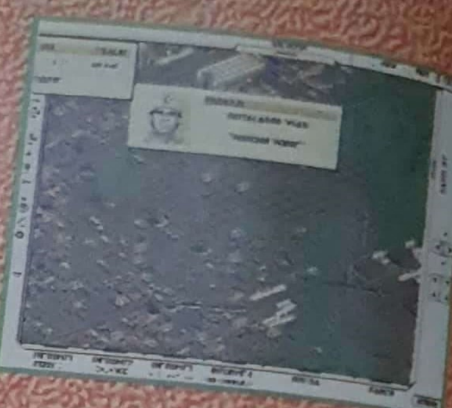
Dispondremos de varios informes -que se actualizan automáticamente según pasa el tiempo- que nos permitirán consultar la rentabilidad de nuestros negocios e instalaciones, el crecimiento de la villa o ciudad, ganacias y pérdidas y, por supuesto, la marcha de nuestra empresa ferroviaria. ¿Algo más?, pues sí, porque gustándote el mundo de la bolsa, el programa te dará la posibilidad de invertir tus ahorros en la misma. ¿Y si necesito dinero para emprender algún pequeño negocio?, no te preocupes, para eso está el banco. De él podrás conseguir créditos a largo plazo aunque con unos intereses algo abusivos.





ALTA CALIDAD TECNICA

Ya que se había creado un programa de tanta calidad y con tantas posibilidades, ¿qué sentido habría tenido el descuidar el resultado final del mismo con unas cualidades técnicas pobres? Ninguno, por supuesto, por eso MAXIS ha dotado al programa de unos bonitos gráficos, una cuidada banda sonora y unos precisos movimientos que harán un poco más realista el programa de lo que era hasta el momento. Es tal el interés que han puesto en el acabado del juego, que se han permitido el lujo de introducir pequeños detalles como los ovnis que aparecen durante los meses de verano, los fuegos artificiales que se celebran en las fiestas de las noches del sábado del mes de Agosto e incluso a Santa Claus en la noche del 24 de Diciembre. Son pequeños detalles que aunque carecen de utilidad alguna, dotan de una gran simpatía al programa.

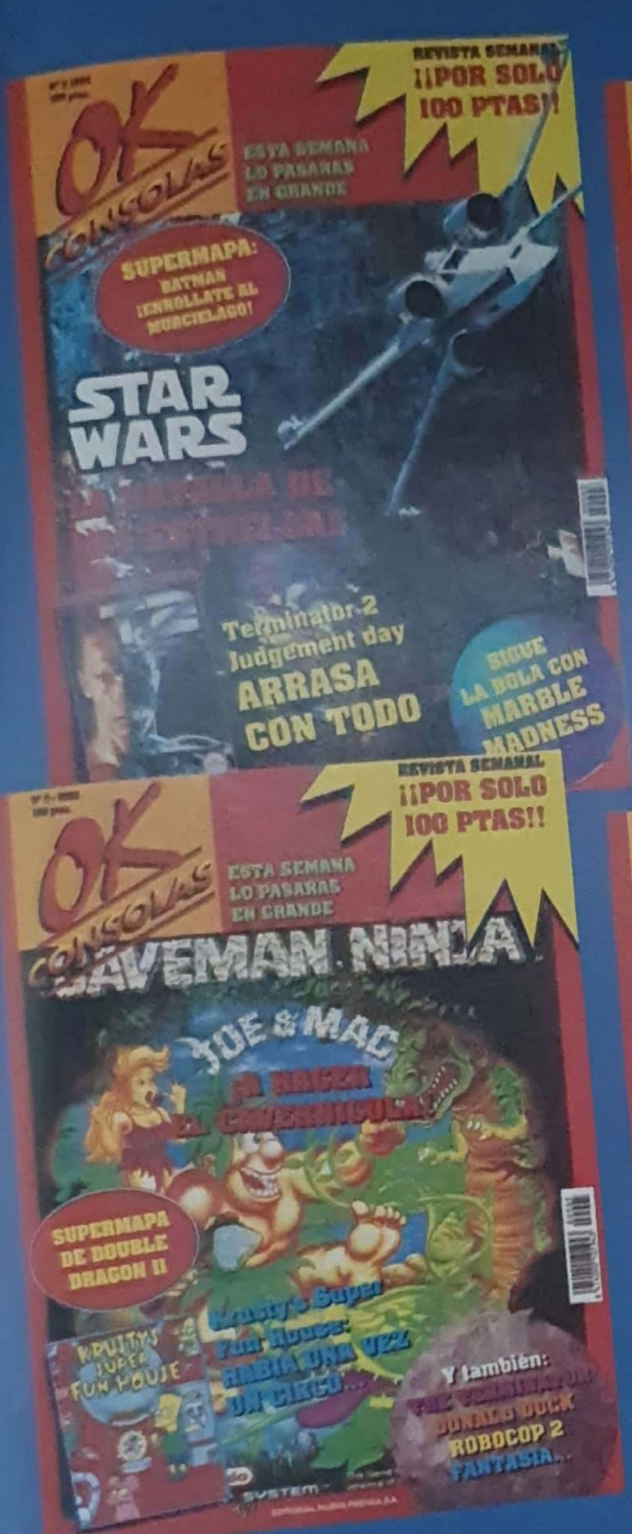


El único y más importante fallo que se le podría encontrar a este programa, es sin duda, la gran dificultad que encierra. He jugado mil partidas, me he leído el manual otras cincuenta mil y los resultados son siempre los mismos, nuestro encargado de finanzas nos dará siempre el mismo mensaje "Estamos en Bancarrota". Es duro pero cierto, lo mejor que puedes hacer es leerte el manual una y otra vez -gracias a él te podrás enterar de ciertas cosas como que es mucho mas rentable un tren que sale a la seis de la mañana que uno que salga al mediodía- e intentar superar con mucha paciencia y buenas dotes de mando todas las adversidades que se interpongan en tu camino. Un gran programa que hubiese sido perfecto con un pelín menos de dificultad. ¡Ah!, por cierto, hay una estación de tren que no funciona todo lo bi...

Juan Carlos Sanz

OK 81%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	85
Sonido :	75
Originalidad:	90
Movimientos :	75







VIVE LA AVENTURA CON TUS JUEGOS PREFERIDOS POR SOLO 100 ptas.

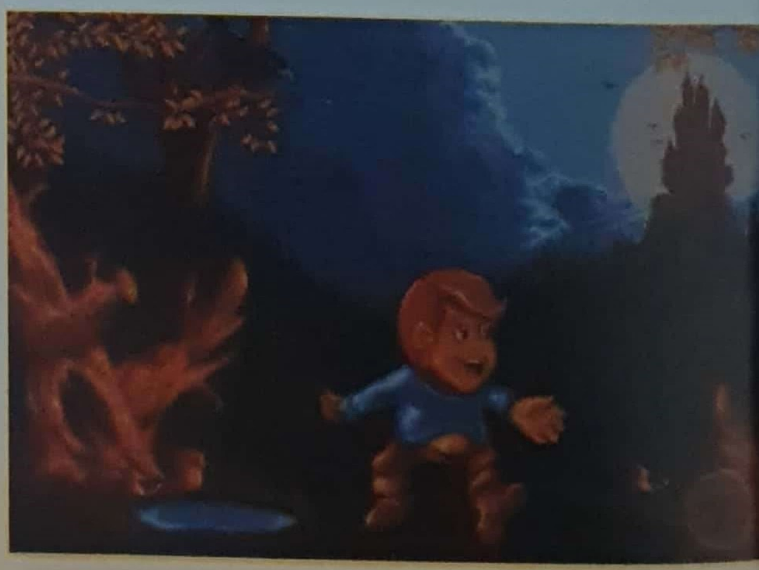
TODAS LAS SEMANAS EN TU KIOSCO

- OK Pasarela: NICKY BOOM.
- Compañia: MICRODIS.
- Distribuidor: SYSTEM 4.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDMASTER, THUNDERBARD, ROLAND MT-32

Desde que los ordenadores son ordenadores, los programas poco originales siempre han sido poco originales y además han aburrido un poco. Pero también es verdad que cuando se posee un PC lo único que encuentra uno son simuladores y super-aventuras. Asi que, un programa poco original como éste se convierte en algo verdaderemente novedoso para un sistema como el nuestro.



UN CH EXPL



UN CHICO BOOM.

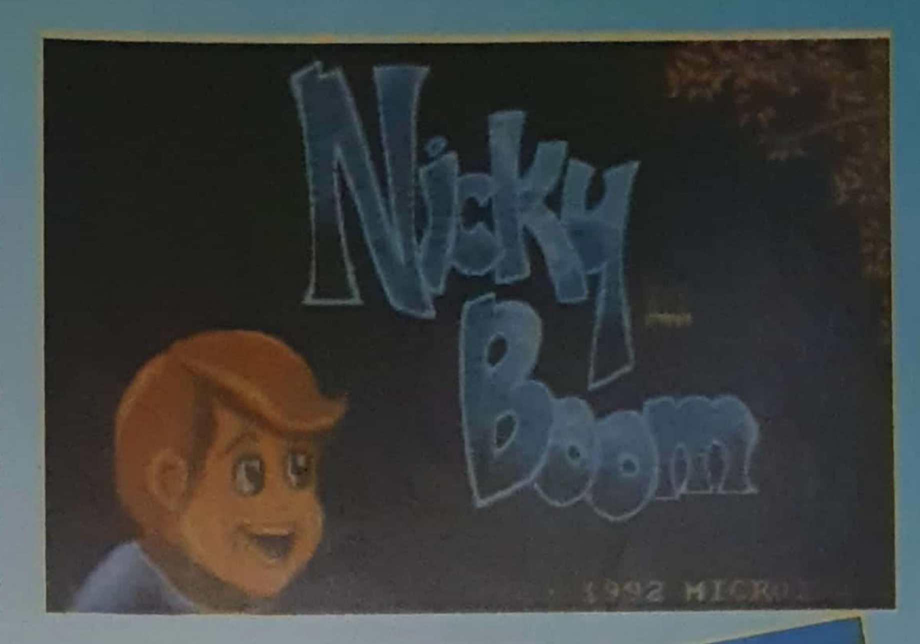
Ahí va el argumento: El Abuelo de Nicky ha sido capturado (al menos no era una princesita) por la Bruja mala que habita en el bosque. Como Guardian de la gente del bosque, la malvada espera de el que le revele los secretos de éstos. Por supuesto la bruja ha convertido a todos los habitantes en seres malignos que tratarán de impedir que Nicky encuentre a su abuelo. Pero... ¿porqué lo de chico boom? Bueno, como habréis podido deducir, el chaval es bastante aficionado a los petardos (algo lógico si tenemos en cuenta que es natural de Levante), por lo que su mane-

ra de resolver problemas se reduce a pegar bombazos a diestro y siniestro.

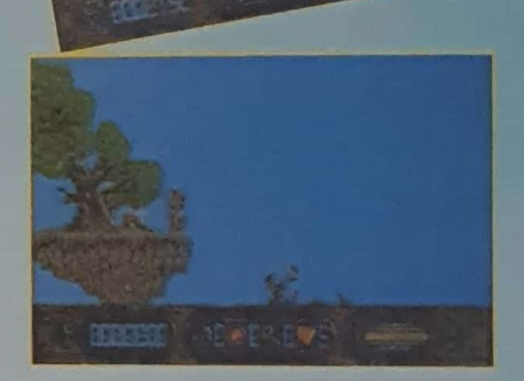
La mecánica del juego es tan sencilla como destruir todo lo que se cruce por delante de nuestras narices y avanzar lateralmente hasta llegar al final de fase. Para acabar con nuestros enemigos podremos optar entre tres posibilidades. Fundirlos con nuestro disparo (hay premio para quien adivine que clase de proyectil lanza Nicky). Acabar con ellos de un bombazo de los nuestros o bien aplastarlos al más puro estilo "apisonadora".

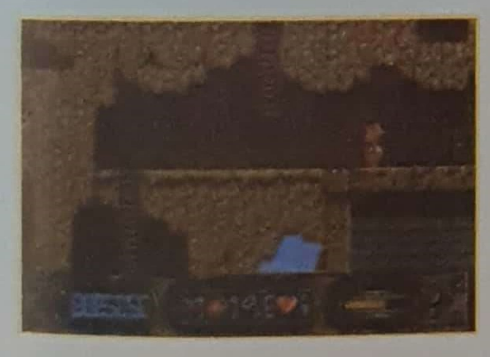
En nuestro camino encontraremos numerosos cofres dentro de los cuales se hallan gran cantidad de puntos extra, energía, etc. (lo típico). Las bombas podremos utilizarlas para destruir ciertas rocas que nos obstruyen el camino, o bien para revelar ciertos lugares donde posiblemente se encuentren gran cantidad de ayudas.

Para completar nuestra aventura, deberemos atravesar un total de ocho niveles con sus respecti-



ICO MUY
OSIVO





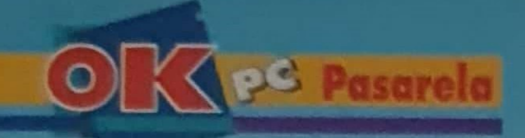






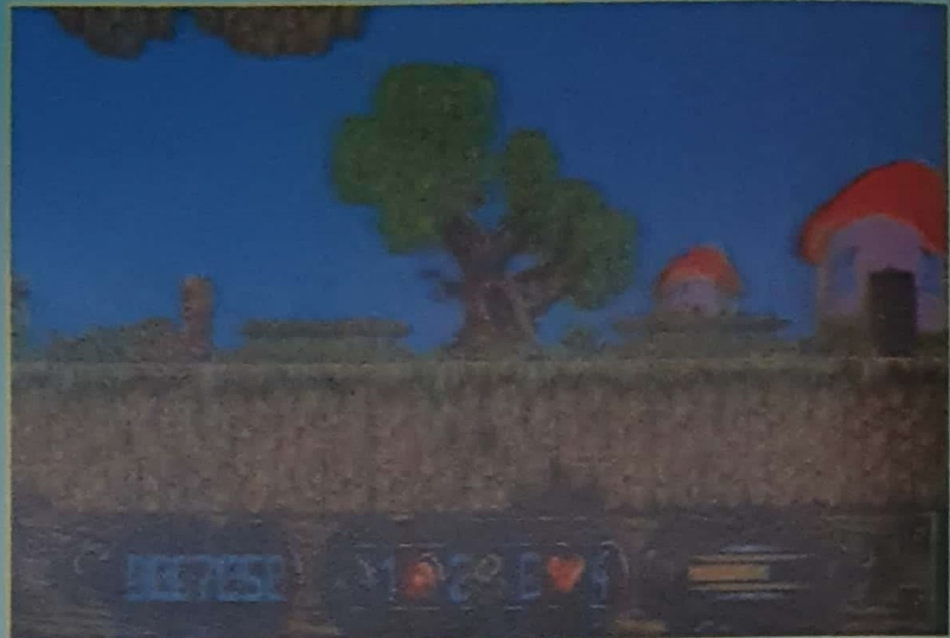












Nicky Boom debe de rescatar a su abuelo (curiosamente no es ni un princesa ni una antigüa novia del colegio) a través de cada uno de los ocho complicadillos niveles de que consta este divertido asunto. Deja a un lado las batallas, simuladores, arcades y demás zarandajas y a ver si te atreves a solucionarle el problema a Nicky.

vos y ya habituales enemigos de final de fase. Ahi es nada.

BASTANTE NORMALITO.

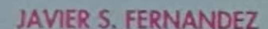
Una vez que los programadores se han dado cuenta de las posibilidades que brinda el hardware de la tarjeta VGA, comienza a ser normal el encontrarnos estos scrolles que para nada tienen que envidiar a los de las famosas videoconsolas (aunque en este caso, incomprensiblemente el scroll vaya más lento que nuestro personaje). Como prueba os puedo comentar que también he tenido la posibilidad de observar la versión AMIGA de éste programa con la cual sólo existe una diferencia, los gráficos, que sin duda se decantan del lado de la versión PC.

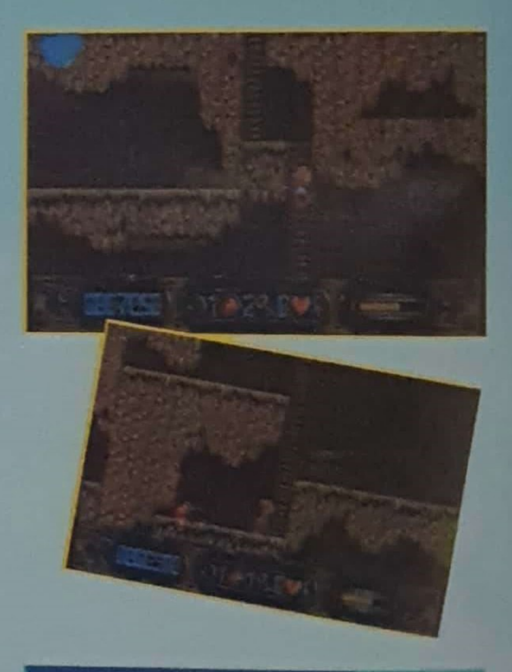
La musiquilla del programa es un caso aparte, ya que te quedarás con ella desde el primer momento gracias a la pegacidad de su melodia (y por supuesto, al número de veces que tendrás que soportarla al cabo de una larga partida). En el aspecto FX poco que comentar, bastante normalillo teniendo en cuenta las posibilidades de una Sound-Blaster, aunque resulta compensado por la citada musiquilla.

Por último la jugabilidad depende de las ganas que tengas de estar media hora dando vueltas para pasar un solo nivel (el programa te dará un PASSWORD cada vez que consigas salir ileso de uno de ellos) y, teniendo en cuenta que hay miles de enemigos acechándonos. Un poco difícil si es, pero desde luego nada que no se pueda superar echándole ganas y facturas de luz.

PARA COMPLETAR LA JUEGOTECA

Realmente este puede ser uno de los cometidos de este programa, el de rellenar un hueco en tu juegoteca que de seguro está desatendida y en la que siempre han tenido más éxito los arcades. Está bien que a veces se construya algún que otro programilla como éste que te haga olvidar los quebraderos de cabeza que te propone nuestro amigo Larry o nuestro colega Indiano. También es bueno que te olvides por un tiempo de la fuerza G de nuestro caza F-117 o F-15. Es tiempo de jugar a algo sencillo como "Nicky Boom". Nada del otro mundo pero resultón.







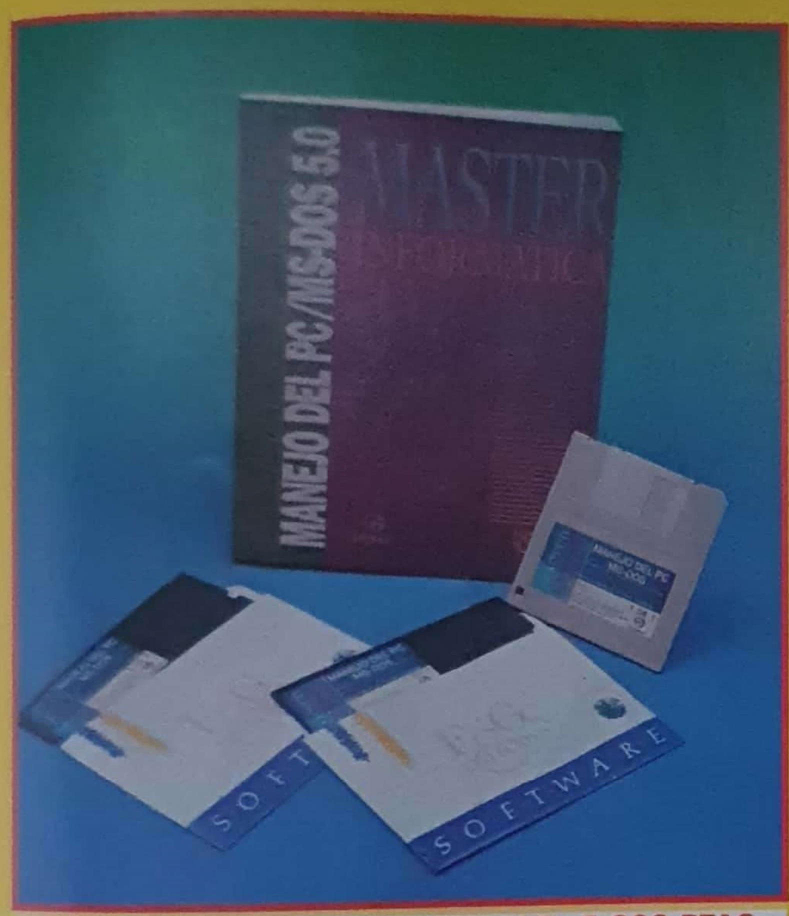
OK 80%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	80
Sonido :	80
Originalidad:	65
Movimientos :	90



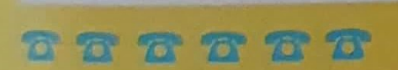
¡SENSACIONAL OFERTA!

SUSCRIBETE Y APRENDE



VALOR APROXIMADO DEL REGALO, 5.000 PTAS

Suscribiéndote ahora a OK PC recibirás totalmente grátis este magnífico programa tutorial para MS-DOS 5.0 en tu domicilio. Aprende a manejar tu ordenador a la vez que te diviertes con OK PC.



SUSCRIPCIONES

- Por Tfno.: 457 53 02/ 52 03/ 52 04
- Por Fax.: 457 93 12

¡QUE OFERTA!

¡No la dejes pasar!

Tu eliges: el Programa Tutor Ms-Dos 5.0 o el 20% de descuento en el precio de tu suscripción. Ahora tienes la oportunidad... engánchate a

OK PC

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA

Tus continuas peleas por entender las acciones que realiza el ordenador, están llegando a su fin. Ponemos en tus manos el Programa Tutor para Ms-Dos 5.0,un verdadero profesor que te ayudará a convertirte en un experto conocedor del Sistema Operativo más utilizado del momento.

Ahora tienes la oportunidad de comprender mejor el mundo del PC a través de un método interactivo, sencillo, rápido de manejo y muy fácil de comprender. Los secretos de tu ordenador dejarán de serlo desde el primer día de este completo curso.

*OFERTA VALIDA HASTA 1/4/93 O HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibiré totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Domicilio:

Número: Piso:

C: Postal........... Ciudad:............................Provincia:

Edad: Profesión: Teléfono:

Firma:

Tipo de ordenador:

Deseo recibir elTutor de Ms-Dos 5.0 : ☐

Prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO:

☐ Contrarreembolso

☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.

☐ Giro Postal Nº...

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador nº 2, 1ºB 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/ 52 03/ 52 04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02/52 03/52 04
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

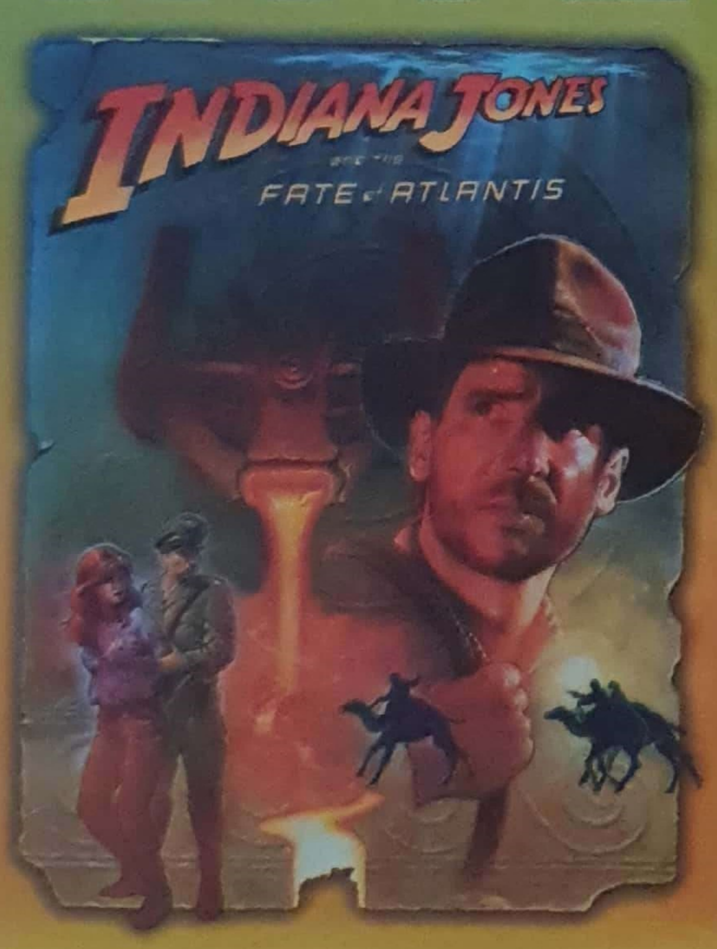
* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 1 de Abril.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

- OK Tricks & Tracks: *INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS*
- Compañía: LUCAS ARTS.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUNDBLASTER.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

EL DR. JO INVESTIGA



Mucho tiempo había pasado desde que comenzase la búsqueda de una rara estatuilla en los archivos de la universidad. Alguien con acento alemán nos la había pedido para hacer unos estudios científicos. Cuando por fin mi viejo amigo Marcus y yo estabamos enseñándosela a tan extraño personaje, el cual nos dió a entender que sus investigaciones estaban relacionados con la Atlántida, éste con malos modos y pistola en mano nos obligó a "regalársela" y a continuación escapó en un coche que le estaba esperando a la puerta de mi despacho.

ICELAND

NEW YORK

EL HERMOCRATES

Por fin tengo el Diálogo Perdido de Platón traducido.

El original griego se ha perdido, por lo que usé el árabe que hallé en una abadía italiana hace mucho tiempo y que creía falso.

Ahora pienso... ¿podría este interesante libro guardar el secreto de la Atlántida perdida?

Quizá no. Nadie lo publicaría, eso seguro. El miedo al ridículo es enorme.

Para asegurarme, envié una copia a Ward.

Charles Stannhart

Londres, 1922

ONES DE NUEVO

Todo esto parecía muy raro y era lo suficientemente atractivo para despertar mis instintos aventureros. Recordé a una antigua compañera que podría serme muy útil en mi misión. Sofía trabajaba ahora como medium pero seguro que aun quedaría en su cabeza alguna neurona con sentido para ayudarme en mi empresa. Me cambié de ropa y decidí ir a buscarla al teatro donde estaba dando unas conferencia sobre la antigua Atlántida.



LLEGADA AL TEATRO

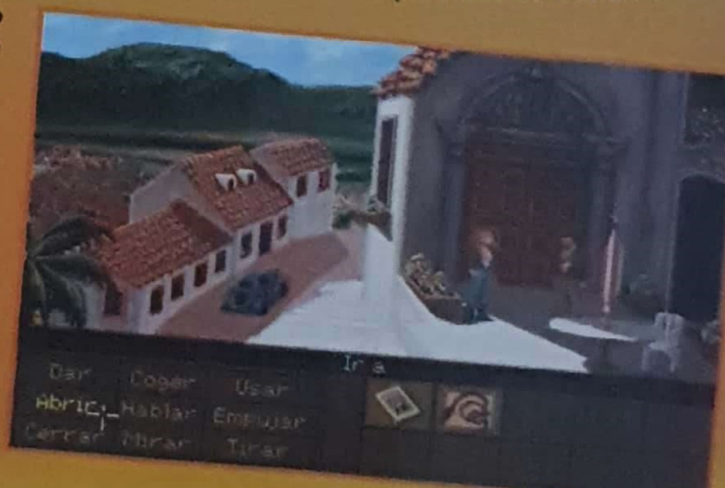
A la llegada al teatro comprobé que no quedaba ni una sola entrada, así que decidí probar a entrar por la puerta trasera. De camino hacia ella recogí el último periódico del día, quizá me tocase esperarla en su camerino. La puerta estaba bloqueada por un tipo que me convenció para dejar de molestarle. Menos mal que conseguí llegar a la escalera de incendios y desde allí hasta bastidores.

Sofía estaba en plena explicación de una de sus revelaciones divinas y era imposible hacerla acabar. Decidí adelantar el final del espectáculo pero el tramoyista que por allí estaba me lo impidió. Pronto me enteré de que a este hombre le gustaba la lectura y además no sabía el resultado del último partido.

Le regalé el periódico y me dejó tranquilo mientras se fue a leerlo.

Ahora si que pude poner punto final a lo que yo pensaba en ese momento que era una farsa.

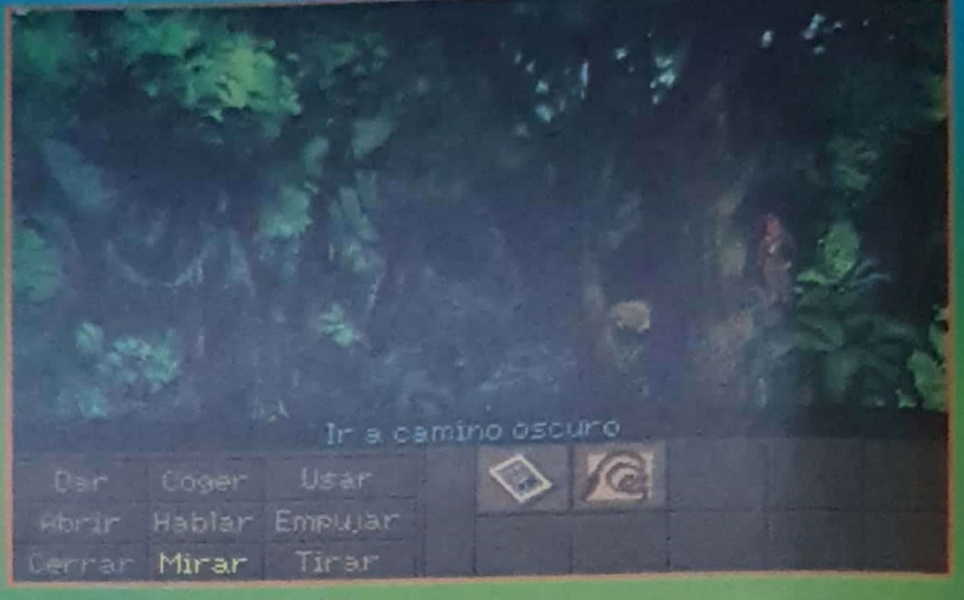
Ya en su camerino, Sofía no parecía de muy buen humor y fué peor cuando comprobó que alguién había estado revolviendo entre sus pertenencias para hacerse con algo relacionado con nuestras antiguas investigaciones. La chica me enseñó como, introduciendo una pequeña bola de metal en su colgante, éste empezaba a brillar e incluso pude ver una forma fantasmagórica que salía por la ventana. El mencionado elemento se llamaba Oricalcum, un metal que en la antigua ciudad perdida se podría haber utilizado como principio de energía. Ahí residía la clave del misterio. Los nazis querían encontrar ese metal para de alguna manera utilizarlo en sus fines bélicos. La bomba atómica. Todos lo misterios relacionados con la búsqueda de la ciudad, se encontraban en un antiguo libro llamado "Los diálogos perdidos de Platón".



Aquel antiguo medallón lo habíamos encontrado en nuestra última expedición en Islandia. Esto fue lo que nos decidió a irnos juntos hasta allí para recomenzar las investigaciones. Sólo había un problema: Tendríamos que ser más rápidos que los nazis.



COMENZANDO NUESTRO VIAJE

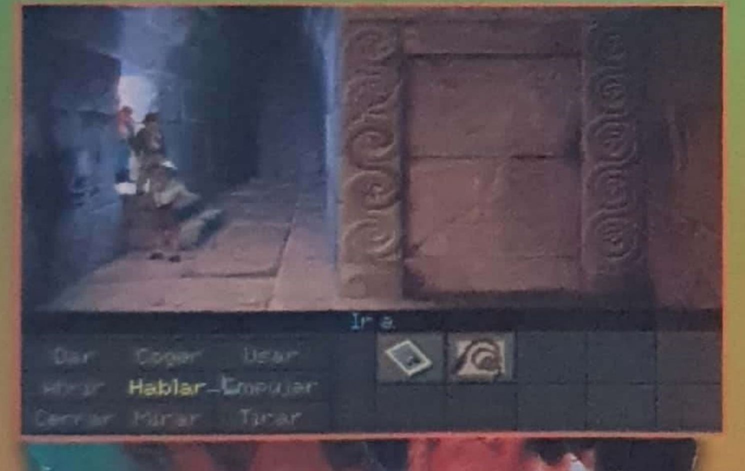


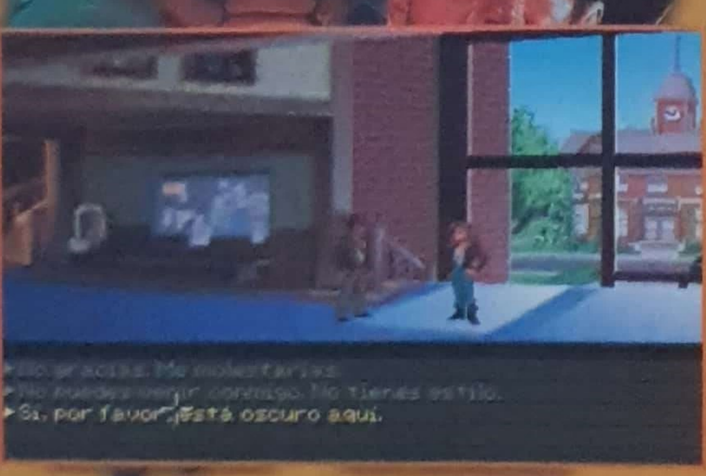
El laberinto de la jungla en Tikal, no será muy difícil de resolver siempre y cuando nos adentremos unas cuantas veces por los mismos sitios, observando al animal.

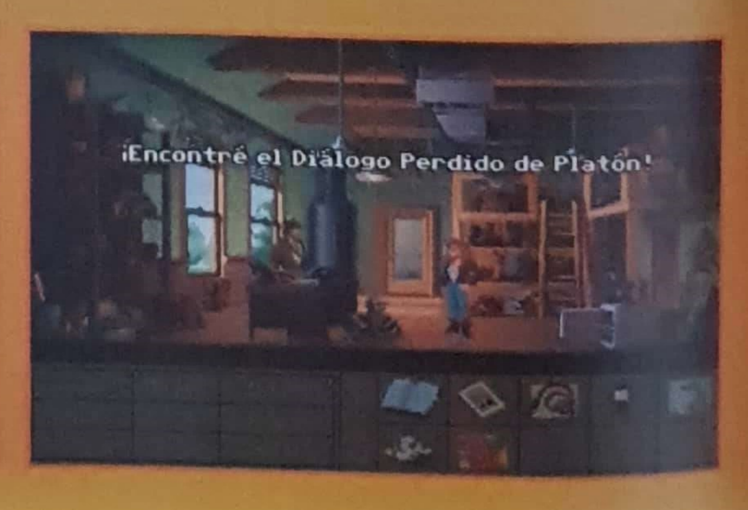
Al llegar a Islandia encontramos a un arqueólogo continuando con las excavaciones que nosotros empezamos años atrás. Intentaba sacar del hielo un extraño objeto metálico. De no muy buenas maneras nos informa de que hay dos personas que saben algo de la ciudad perdida. Uno es Charles Sternhart, en Tikal, y el otro Felipe Costa en las Azores. Pusimos rumbo a Tikal. Una vez allí y después de conseguir atravesar una jungla con serpientes y otros peligros, encontramos a Charles al pie de un viejo templo azteca. El había sido la persona que tradujo la copia de los diálogos de Platón. No conseguimos sacarle más información y si no llega a ser por un loro charlatán, tampoco hubiesemos podido tener acceso al templo. Una vez dentro y con la ayuda de Sofía conseguí una lámpara de queroseno y un adorno con forma de trompa de elefante que estaba tan pegado a la pared que tuve que usar un poco de disolvente.

Urgando un poco por allí y adaptando la trompa donde sólo parecía un escultura, conseguí abrir un sarcófago que dejaba ver los antiguos restos de un rey, una piedra circular y una bolita brillante. Charles se nos adelantó y cogiendo la piedra escapó de allí sin tener tiempo a reccionar. Al menos debíamos ir por buen camino pues la bolita encontrada era Oricalcum.

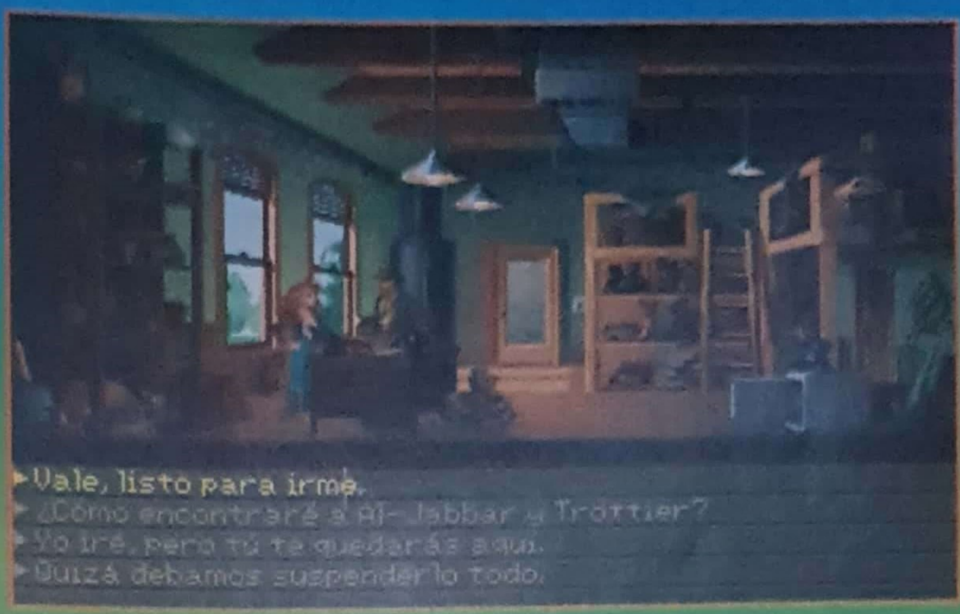
Volamos hasta las Azores donde F. Costa no quisó darnos información a no ser que le ofreciésemos algo realmente interesante. Estabamos en un callejón sin salida y preferimos irnos de vuelta a Islandia para ver si aquel arqueólogo nos contaba algo más interesante. Pero al llegar vimos camo este pobre hombre había perecido quedándose congelado en su empeño de







romper el hielo. Con algo de calor conseguimos rescatar, sin tanto esfuerzo, el objeto metálico. Seguro que esto le encantaría al Sr. Costa. Así fué, en cuanto éste lo tuvo en sus manos estuvo dispuesto a colaborar. El libro que buscabamos estaba en la biblioteca del Barnett College. ¡Lo que nos podiamos haber ahorrado! O bien en una estanteria, o bien en el almacén, el diálogo deberia estar en Barnett College. En el primer caso tendria que usar algo afilado, con un trapo para no cortarme, y en el segundo algo pegajoso que ayudase a aumentar el agarre de mis suelas. El caso es que sin darme cuenta y de una manera mucho más sencilla de lo que yo imaginé, tenia por fin el libro entre mis manos y ahora me encontraba leyéndolo con Sofia.



Poco podíamos imaginarnos que el "Diálogo de Platón" se encontrara en la Biblioteca del Barnett College, ¡nos habríamos ahorrado tanto tiempo!

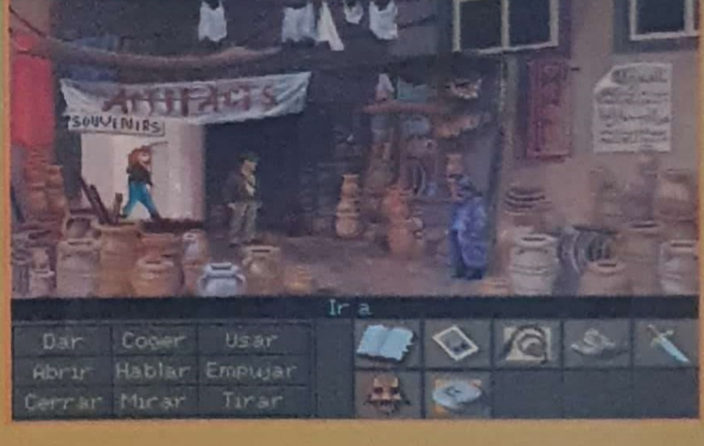


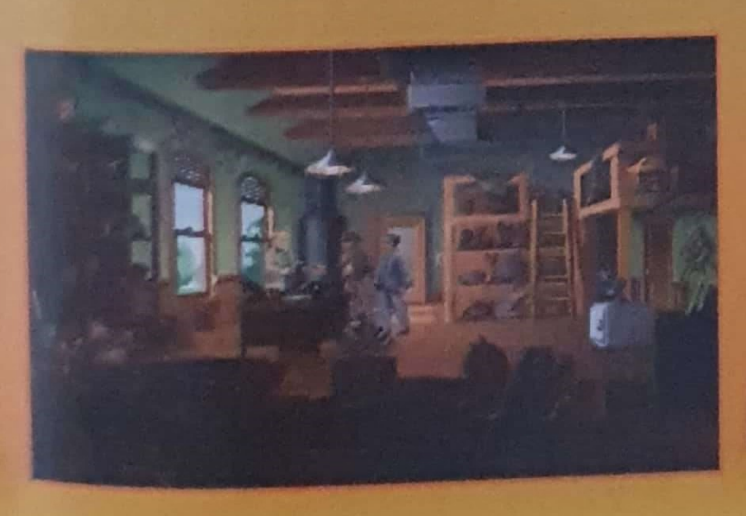
LA VISION DE SOFIA

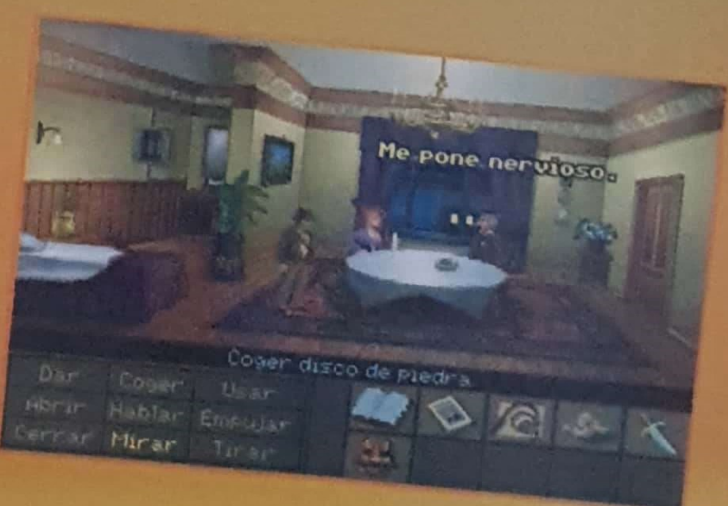
Tras mucha conversación, mi compañera entró en un profundo trance del que sacó varias lecturas. Por un lado se enteró de que para llegar hasta la Atlántida, era necesario poseer tres piedras circulares. Una la habiamos visto muy de cerca, en Tikal, ¿pero las otras...? Sofía, rápidamente, se acordó de dos personajes que nos podrían ayudar. El Sr. Trottier en Montecarlo y Omar en Argelia. Discutimos sobre si ir juntos o ir yo solo. En definitiva Sofía me había sido de gran utilidad y decidí pedirla que me acompañase.

Llegamos a Argelia y nuestro primer contacto con el pueblo fue por medio de un mendigo que nos ofreció un regalo a cambio de algo para comer. Más adelante un lanzador de cuchillos hacía malabares mientras esperaba un voluntario que le ayudase. En una tienda de comida podríamos conseguir un kebab por 20 dinares,







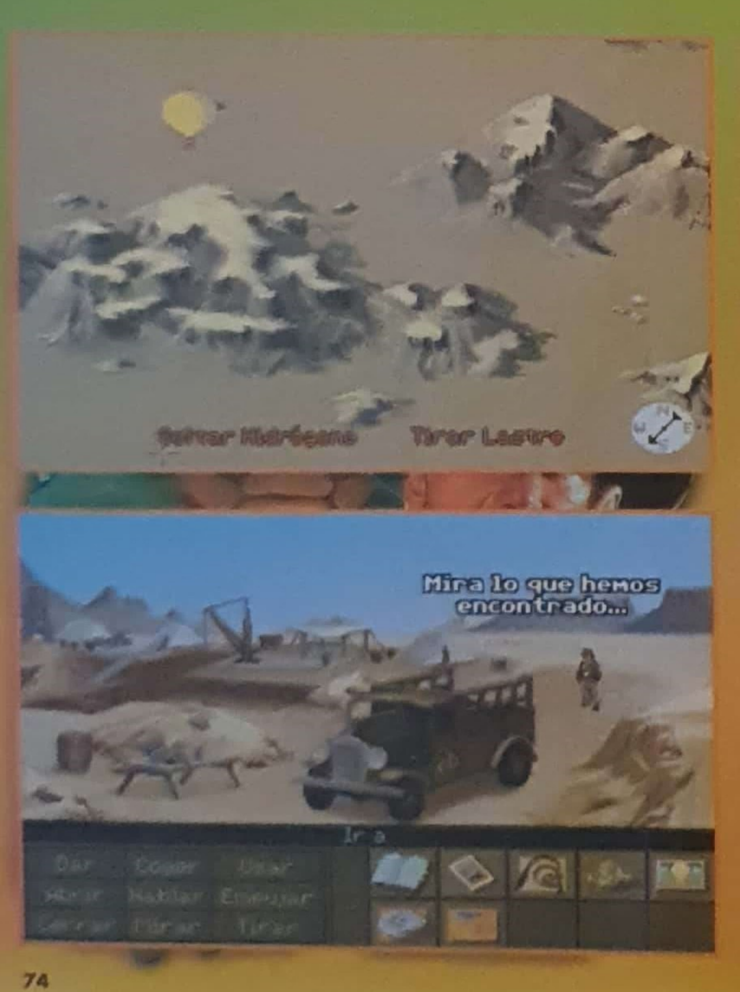




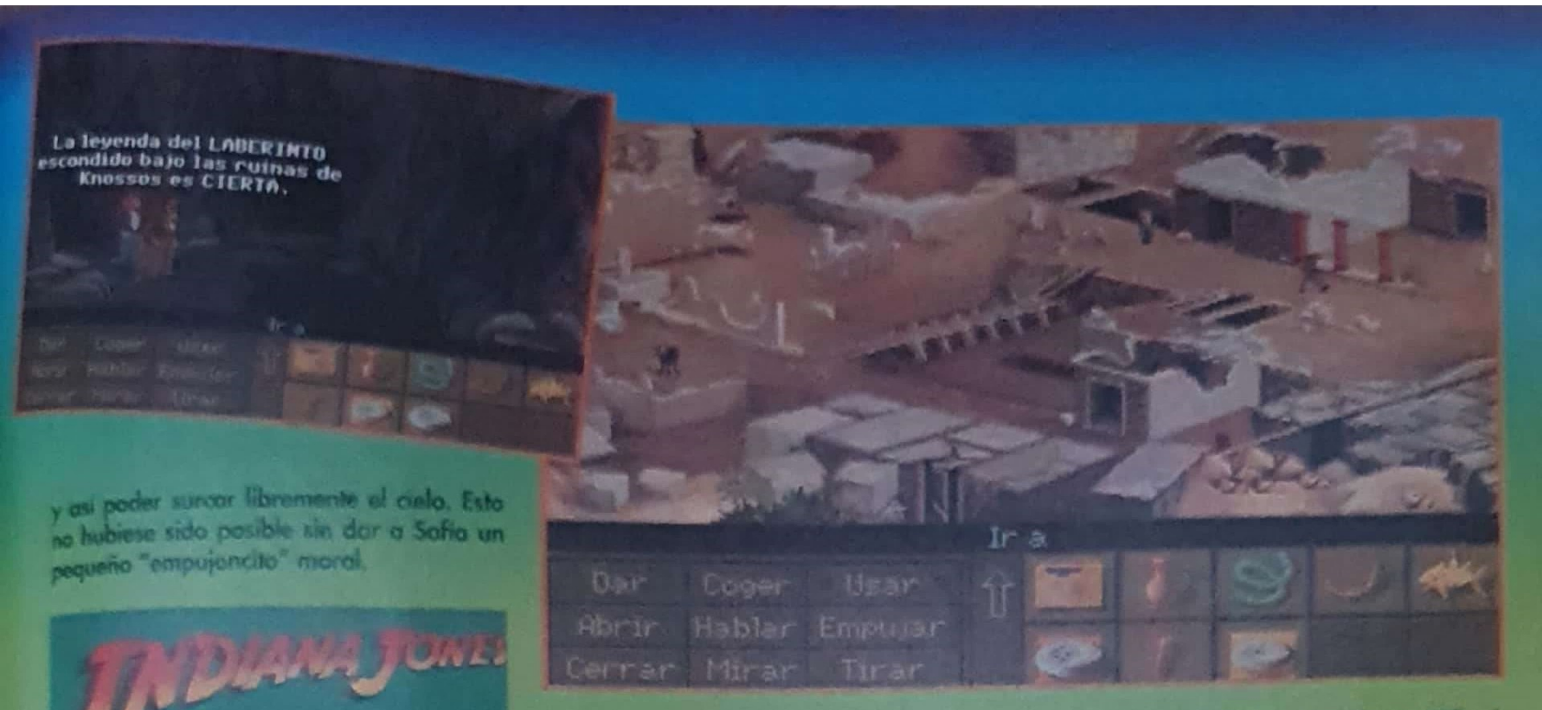
En Argelia y bajo la tutela de Omar, experimentaremos algunas sensaciones de tipo aéreo, como el viajecito en globo que nos transportará a las excavaciones.

el problema es que ni teniamos dinero ni nada con lo que comerciar. La tienda de Omar se encontraba al final de un callejón. Este no quería hablar de la ciudad perdida si no era con alguien que le demostrase que era un auténtico especialista en la materia. Por lo menos conseguimos una máscara que era muy parecida a nuestro amigo Nur-Ab-Sal. No habíamos sacado nada en claro en Argelia, así que nos fuimos a probar suerte a Montecarlo.

Nada más llegar pude hablar con Trottier, que se sintió muy interesado en la sesión espiritista que yo le ofrecí. Una vez en la habitación y con las luces opagadas, mientras Sofía hacía su número yo ayude imitando al viejo espíritu Atlante. Tal susto se dió nuestro invitado que salió corriendo olvidándose sobre la mesa el primer disco de piedra. De nuevo en Argelia y al enseñarle la piedra a Omar nos contó como existían unas antiguas ruinas que deberían tener relación con lo que andabamos buscando y nos cambiio la máscara por algo que hizo feliz al comerciante de comida. El mendigo, tras llevarle el sabroso kebab, nos dió una entrada para el globo. Solo necesitabamos un cuchillo que cortase la cuerda del globo







Las ruinas de Creta demostrarán que ya estamos muy avanzados y próximos al final del juego. Tampoco es para confiarse demasiado porque aún queda lo más difícil.

y así poder surcar libremente el cielo. Esto no hubiese sido posible sin dar a Sofía un pequeño "empujoncito" moral.

VOLANDO, VOLANDO

Ya en el cielo y consultando con los nómadas del desierto el mapa que Omar nos había regalado, pudimos ir hasta las excavaciones de las que nos había hablado. Nada más llegar, Sofía cayó por un agujero. Bajé por unas escaleras y me encontré dentro de las excavaciones sin una maldita luz que me ayudase a distinguir los objetos con los que me fui tropezando.

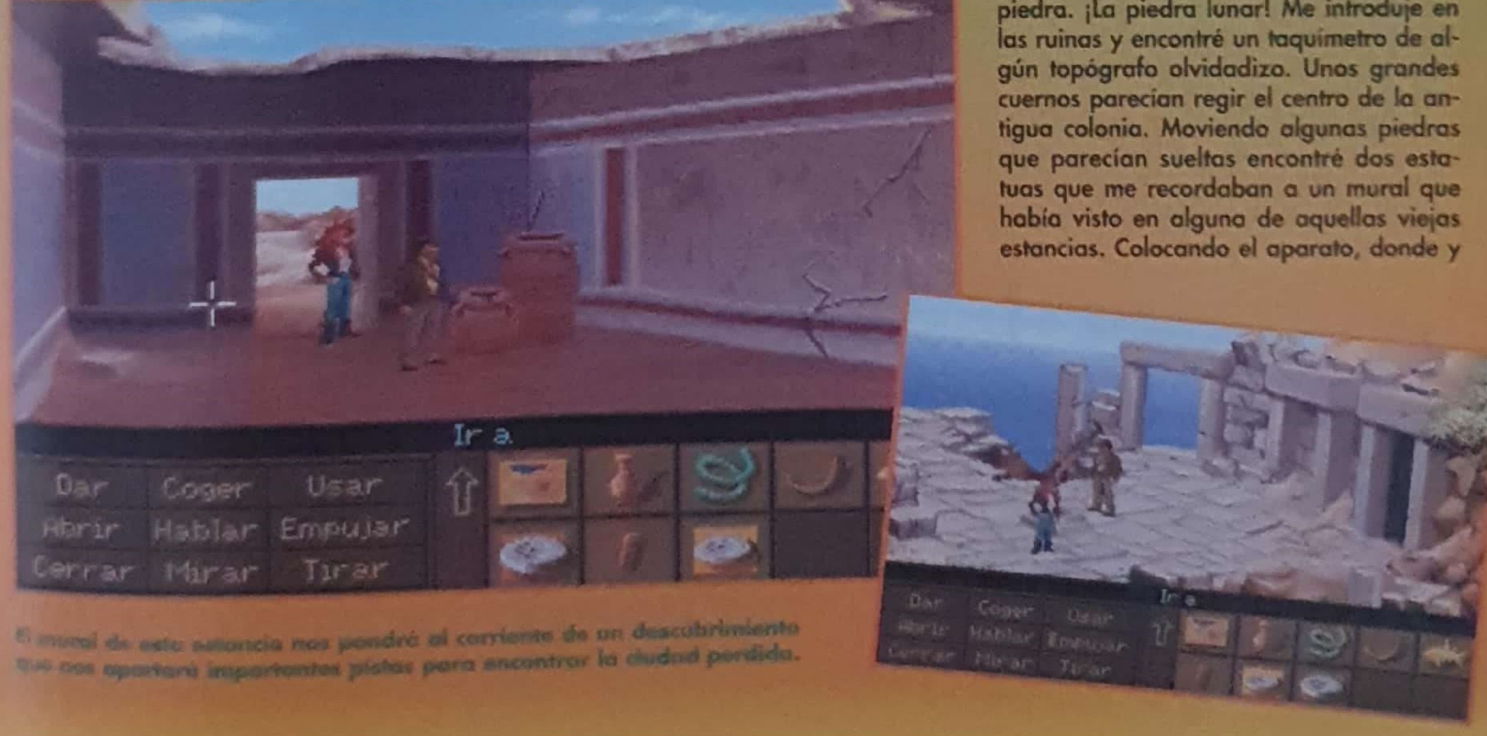
De lo que sí estaba seguro es que había un pequeño generador que debería ser el responsable de iluminar aquello. Con otros artilugios que por allí encontré y con la gasolina de un camión que estaba arriba, conseguí ponerlo en marcha.

Había unos dibujos en la pared y un mural semioculto que pude descubrir raspando con un palo. También había un círculo con una muesca en el centro. Con la ayuda de una estaca fijé el disco solar en el mural y tras consultar el diálogo de Platón, coloqué la piedra en su perfecta alineación y apreté la estaca. Con un ruido insoportable una pared se abrió y por ella salió Sofía. Tras la discusión por no haberla sacado de allí antes, me dió un alternador, posiblemente perteneciente al camión, y un pez ambar atado a una cuerda. Observando la piedra tal y como la había utilizado, comprobamos que todo indicaba hacia la isla de Creta. Allí debería estar la gran colonia atlante de la que Platón hablaba. Sin olvidarme la piedra, ni de algo que faltase al camión, pusimos rumbo a Argelia donde conseguimos un pasaje para Creta.



CRETA

Al llegar a Creta, vi dos puertas que seguro que se abrirían alineando algún disco sobre el pedestal que allí se encontraba. Según Platón me haría falta la segunda piedra. ¡La piedra lunar! Me introduje en las ruinas y encontré un taquímetro de algún topógrafo olvidadizo. Unos grandes cuernos parecían regir el centro de la antigua colonia. Moviendo algunas piedras que parecían sueltas encontré dos estatuas que me recordaban a un mural que había visto en alguna de aquellas viejas estancias. Colocando el aparato, donde y



El mural de esta estancia nos pondrá al corriente de un descubrimiento que nos aportará importantes pistas para encontrar la ciudad perdida.

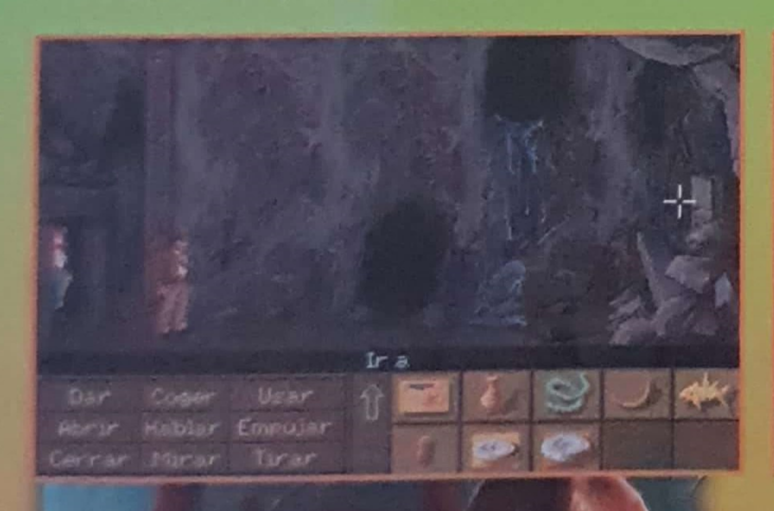
como representaba el mural, llegué hasta la segunda piedra, que combinándola con el disco solar como decía el libro, consiguió que se abriese una de las dos puertas que anunciaban la entrada a lo que sería nuestra verdadera aventura.

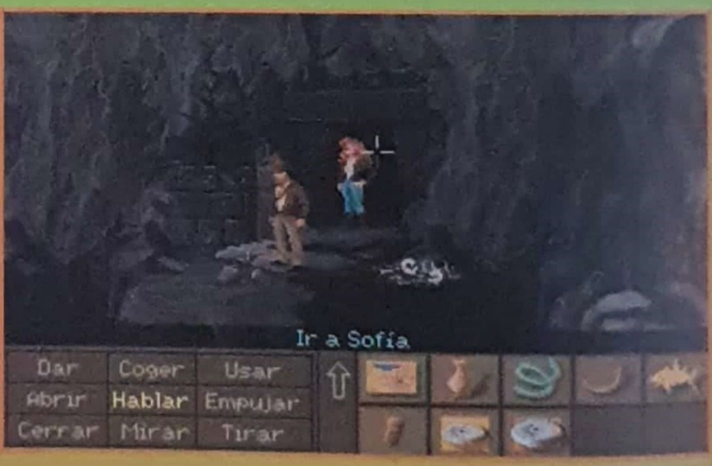
Dentro un laberinto nos esperaba además de unas cuantas trampas como por ejemplo la puerta que se abría con un contrapeso. Ese mismo contrapeso, también servía para abrir otra reja que se encontraba más adentro. El problema es que coger los primeros pesos, significaba quedarnos encerrados dentro de una habitación. En fin, un enigma de los que yo acostumbraba a resolver con técnicas tan sencillas como circenses.

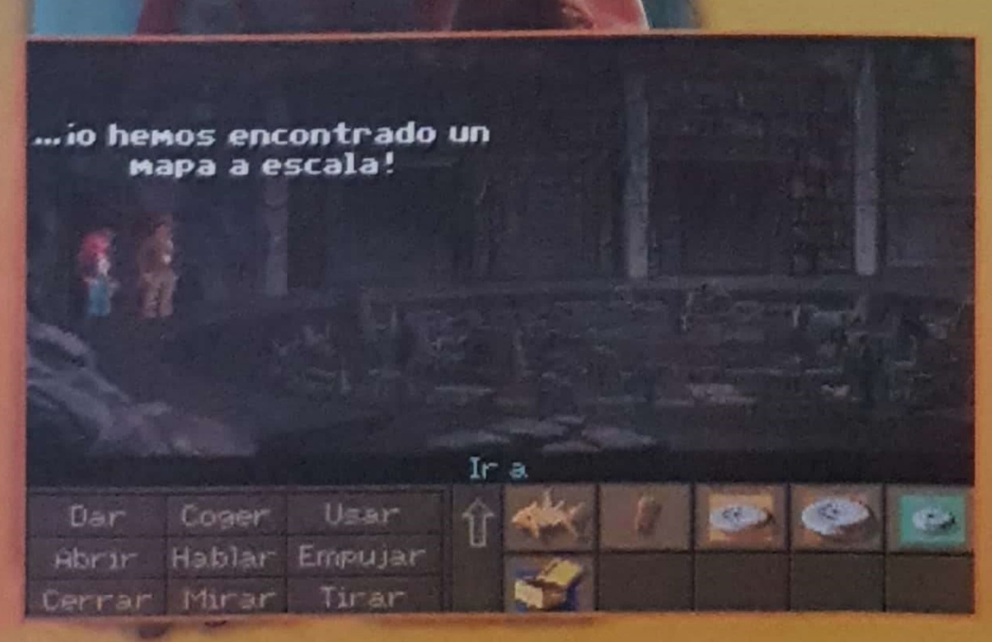
Llegados a una habitación encontramos un ascensor que solo el peso podía accionarlo. Cuando llegamos a la parte inferior, encontramos al profesor Charles Sternhart, o lo que quedaba de él. Había muerto en el intento y en la última nota



Nada puede detener a "Indy" cuando nuestro amigo se encuentra en plena faena. La testarudez reconocida de nuestro héroe le traerá algún que otro problema.







que escribió, mencionaba la falta de un detector del brillante metal, que hubiese sido su salvación. El ansiado aparatito era el que Sofía encontró en las excavaciones atado a una cadena. El tercer disco, el que robase de la tumba del templo en Tikal, estaba junto a su cadáver. Tuve que dejar allí a mi compañera, y fui a buscar alguna salida.

Encontré un mecanismo que se activaba desde dos pisos diferentes con el bastón de Sternhart, y que me ofreció la posibilidad de llegar hasta una caja de oro que contenía oricalcum en su interior. Dicho cofre, tenía un refuerzo de plomo que me ayudaría a guardar el metal en su interior sin que el detector pudiese ser alterado por su presencia. Volví a buscar a Sofía y buscamos una salida de allí. No había más que poner una trampa a una mujer

para que ésta hiciese justo lo contrario de lo que estabas proponiéndola. Así fue como conseguí que ella entrase por un agujero y abriese la puerta de salida desde el exterior. También logré, aunque esto fue muchísimo más sencillo, que introdujese su colgante junto a mi oricalcum en el interior del cofre. De esta manera conseguí encontrar una puerta medio tapada en la pared, que me dejó ver una salida sólo con raspar su superficie.

Fuera pasamos a otra sala donde se alzaba una bella moqueta de lo que se suponía debía de ser la Atlántida. En el centro de la pequeña ciudad, un perno en el centro de una superficie circular me indicó que era allí mismo donde debería colocar de nuevo los discos, alineados según los escritos de Platón y esperar a que algo, no sabía qué, sucediese. Lo que pasó es que se abrió una puerta. Mis instintos aventureros me hicieron adentrarme en aquella habitación sin pensar en más, ni acordarme de Sofía. Al entrar me encontré, por un lado con una estancia rocosa sin salida y totalmente vacía, por otro a Kerner, el odioso nazi, que entró tras de mí y me anunció como había secuestrado a Sofía y la cambiaría por los discos de piedra. Comprendí rapidamente que no era el momento de ponerse chulo con alguien muy capaz de disparar la pistola que empuñaba. Le dí las piedras y me comunicó su intención de seguir cuidando de mi chica mientras buscaban el origen del deseado metal.



No te importe si has de reconocer varias veces las habitaciones por las que pases, puede ser que encuentres objetos que antes no habias visto y que te serán útiles.



DENTRO DEL LABERINTO

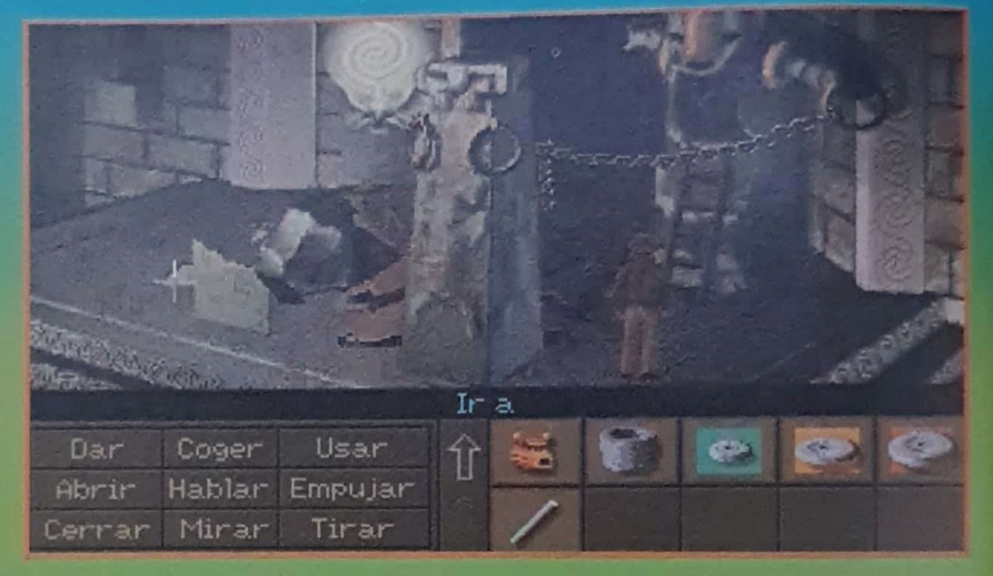
Allí me dejó, pero no perdí ni un momento pensando y me dediqué a abrirme camino por una pared con la ayuda del palo que encontré en el desierto. Así conseguí salir hasta la colonia que anteriormente había visitado. Ví a lo lejos como un submarino de guerra alemán se disponía a zarpar. ¿Donde si no ahí, estarían los discos... y Sofía? El capitán no me acogió muy cordialmente pero fue fácil de convencer y entré en el submarino justo en el último momento antes de sumergirnos. Para evitar ser visto, anuncié por radio el deseo del oficial de que toda la tripulación se fuese al cuarto de torpedos de popa, así pude moverme por todo el barco sin peligro de encuentros no agradables. Recogí cuanto fuí encontrando: fiambre, pan, una jarra,... y por fín encontré a Sofía a la cual pedí que distrajese al guardia que la custodiaba. A la puerta del camarote donde Kerner estaba, se encontraba la parte trasera de la caja fuerte que posiblemente guardase en su interior los discos de piedra.

Fué sencillo abrirla, como si de mantequilla se tratase. Luego fuí a ver a la prisionera y con la coordinación que nos peculiariza, pudimos deshacernos del guardián. Estudié los controles del submarino, usé un desatascador para arreglar uno de ellos y pusimos rumbo a la Atlántida por una grieta submarina que parecía esconder todos los misterios que buscábamos.

Al llegar desembarcamos rápidamente y nos dirigimos a una gran sala que estaba totalmente a oscuras. Allí recibí un rapapolvos de Sofía que me decía que tuviese las manos quietas. No tardó en darse cuenta que no era yo el que se aprovechaba de la falta de luz sino los malditos nazis que volvían a secuestrarla otra vez. Palpé una escalera que recogí y así conseguí llegar a una caja donde había algo que se parecía a una antorcha. Unicamente que,



En el laberinto, deberás esquivar a los soldados que lo custodian evitando cualquier absurdo enfrentamiento.



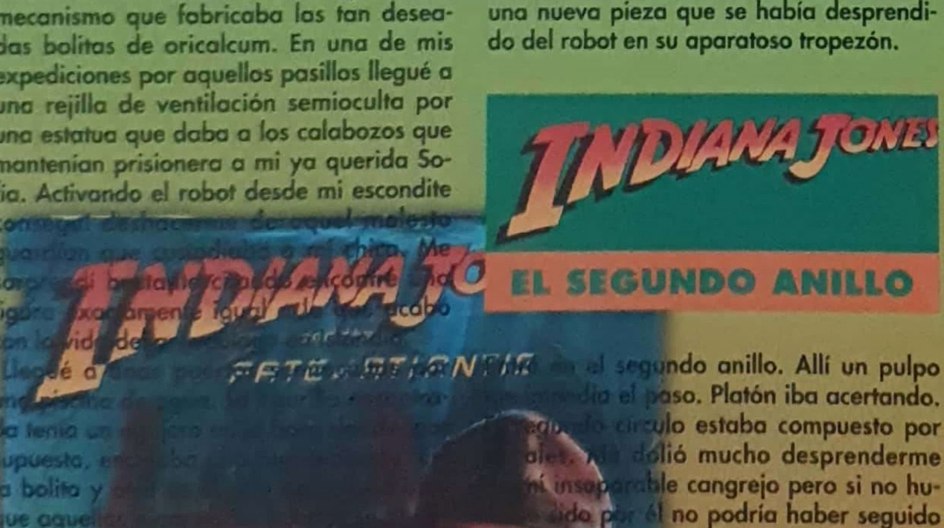
Encajando correctamente las piezas, tal y como deberás de haber ido observando durante el juego, conseguirás derribar la puerta que os separa de la Atlántida.

ésta se activaba con una cuenta de oricalcum. Tras volver a alinear los discos de piedra y colocar una segunda cuenta de metal en la boca de una escultura, conseguí tener acceso al primer anillo que formaba la ciudad perdida.

Varios soldados recorrían las estancias a los cuales tuve que ir esquivando con sumo cuidado. En las diversas habitaciones fuí recogiendo las cosas más extrañas que fuí encontrando. Con la ayuda de un objeto bastante macabro y el bocata del submarino, atrapé un cangrejo cuando se bañaba tranquilamente. Tres piezas de un antiguo robot, me esperaban dispersas por cada una de las habitaciones. Recogí un vaso de las manos de una estatua gigante ayudado por la escalera que me dió acceso al principio.

Una cabeza de pez en el cuerpo de una escultura servía para que de una piscina de lava pudiese recoger un poco de este contenido en el vaso. Esto y una de las piezas de robot, activaban un grandioso mecanismo que fabricaba las tan deseadas bolitas de oricalcum. En una de mis expediciones por aquellos pasillos llegué a una rejilla de ventilación semioculta por una estatua que daba a los calabozos que mantenían prisionera a mi ya querida Sofía. Activando el robot desde mi escondite conseguí deshacerme de aquel molesto guardián que custodiaba a mi chica. Me sorprendí bastante cuando encontré una figura exactamente igual a la que acabó con la vida de [illegible]. Llegué a [illegible] una [illegible] da tenía un [illegible] supuesto, [illegible] la bolita y [illegible] que aque[illegible] sen. Por fi[illegible] zos, la chi[illegible] traba algo que me ayudase a [illegible]rarla.

Antes de salir de la sala, recogí del suelo una nueva pieza que se había desprendido del robot en su aparatoso tropezón.



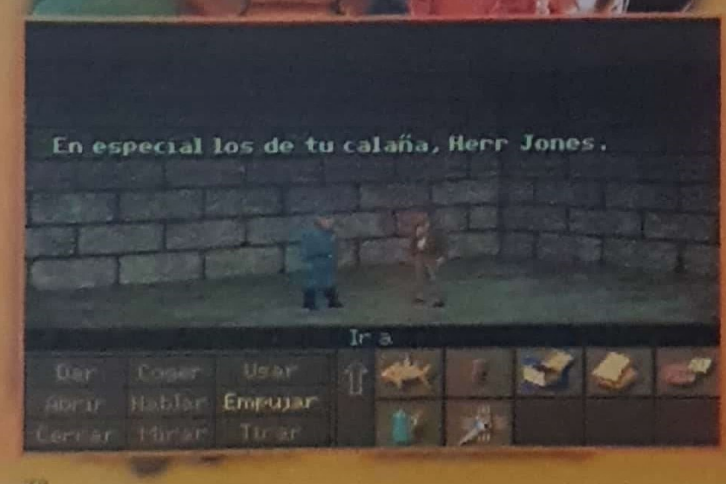
INDIANA JONES

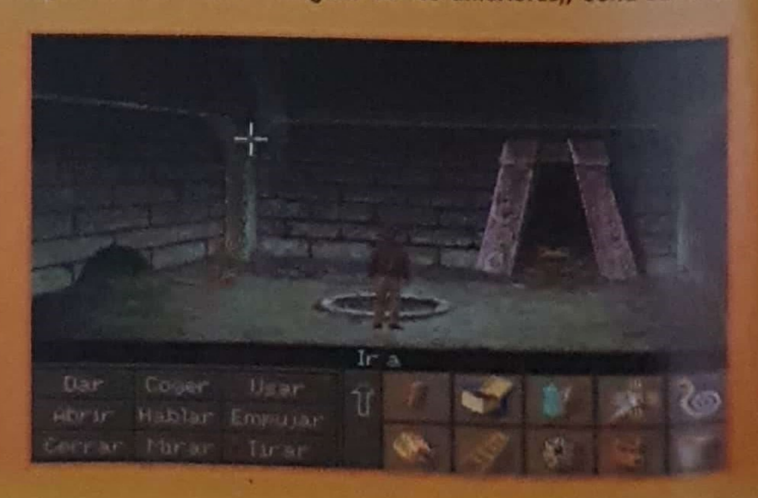
EL SEGUNDO ANILLO

[illegible] en el segundo anillo. Allí un pulpo [illegible] el paso. Platón iba acertando. [illegible] círculo estaba compuesto por [illegible]ales. Me dolió mucho desprenderme [illegible] mi inseparable cangrejo pero si no hu[illegible] ido por él no podría haber seguido [illegible]. El oricalcum puso en marcha el [illegible] balsa y con la ayuda de los [illegible] conseguí recorrer todos los canales. Allí encontré otra pieza más y lo que podría ser las instrucciones de algún mecanismo. Las apunté con sumo cuidado y volví a investigar otra salida que había durante mi crucero.

Un último robot, cancerbero de una puerta metálica, parecía ser el poseedor de todas aquellas piezas perdidas. Con los apuntes que había tomado y una cadena conseguí tirar abajo la puerta. Entre el estrépito que aquello produjo, cayó una barra de hierro. La recogí y me decidí rescatar con ella a Sofía antes de seguir adelante.

Se puso bastante "contenta" al verme y más cuando por fín la conseguí liberar de su jaula. Volvimos para continuar la aventura no sin antes recoger la barra. ®Quién sabe cuando me podría volver a ser útil? A la entrada de lo que supuse que sería el tercer anillo (más tétrico que ninguno de los anteriores), Sofía entró de





nuevo en trance, pero esta vez era más peligroso que otras pues Nur-Ab-Sal había poseído el cuerpo de mi chica. Me costó bastante rescatarla de las garras de este invisible enemigo, pero lo conseguí gracias a la caja dorada y una pisicina de lava que hizo que el Sr. Ab-Sal nos abandonase para siempre.

De aquel anillo sólo pude rescatar un viejo cetro de rey atlante. Con éste, la barra, que ya suponía yo que necesitaría, y unos gráficos que estaban por las paredes, conseguí poner en marcha una vieja y curiosa máquina excavadora que rompió la pared que por fin daba paso al último y definitivo misterio. Todo oculto tras unos ríos de lava rodeados de un laberinto, que tuve que superar. Un diagrama de los discos de piedra, presidían la sala. Por si acaso me fuese de utilidad me apunté el orden en que estaban alineadas y una vez superada esta última prueba comprobé para qué me iba a servir esta combinación recién apuntada.

El último misterio consistía en la máquina gloriosa que convertía a los hombres en seres semi-divinos. Kerner y el científico a las ordenes del III Reich, ya no querían el oricalcum para su nación, sino para su propia divinidad. Esto podría significar el situar a una persona en una posición tan poderosa que incluso estos dos personajes estarían dispuestos a matarse entre ellos mismos para conseguirlo.

Kerner, el más ambicioso de los dos, obligó a punta de pistola a que fuese él el primero en pasar por el experimento. Los resultados no fueron tan satisfactorios como ellos esperaban, quizá una dosis no apropiada de metal, hizo que nuestro más fiel perseguidor pasase a otra vida pero no con su forma habitual. El profesor estaba empeñado en que yo fuese el conejillo de indias para el próximo experimento. Si ahora funcionase yo me converitiría en un dios, pero si no fuese así seguiría los mismos pasos de Kerner. Preferí logicamente sacrificar mi divinidad y seguir siendo un simple mortal.

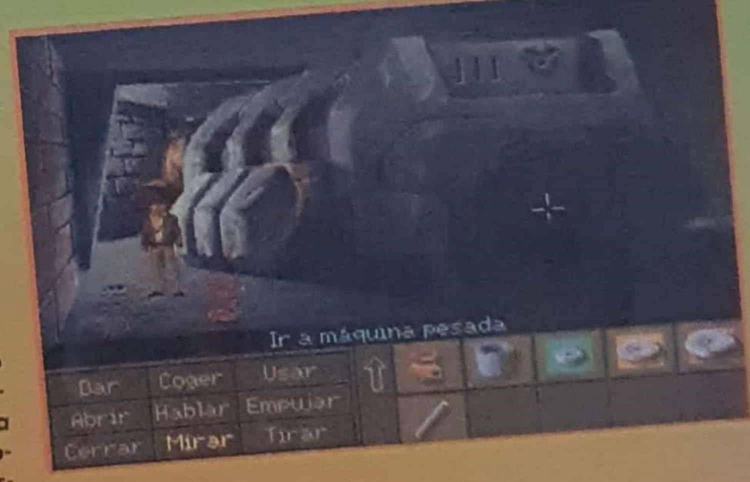
No fue dificil convencer al científico para que yo no fuese el futuro dios de la Atlántida y él mismo se comprometió a seguir con el experimento. La conclusión del experimento acabó igual que la vez anterior, únicamente que ahora toda la ciudad comenzaba a derrumbarse. Tuvimos que huir hacia el submarino que hasta allí nos había traido. Ya tranquilos, a bordo de la nave alemana, Sofía y yo contemplamos como los último residuos de lo que hubiese sido alguna vez la cuna de la más poderosa civilización de la historia, se hundía en el mediterráneo.

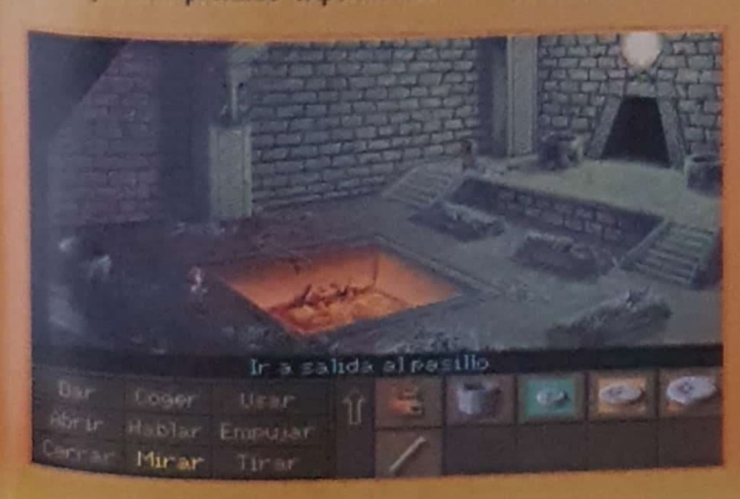
Tal vez fuese así mejor. Sus misterios quedarían así definitivamente ocultos a peligrosos ojos humanos que no hubieran sabido dar una buena utilidad a tan poderosas armas.

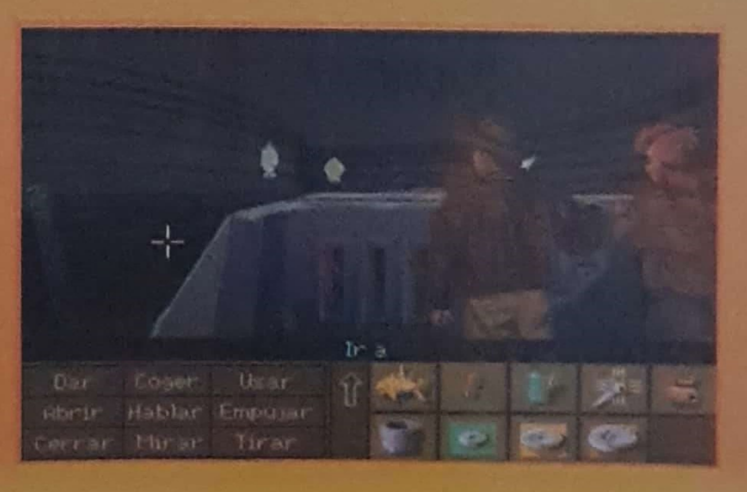
C. ALCALA.



Los cangrejos van a ser unos acompañantes casi continuos durante esta última fase de la aventura. Yo te recomendaría que los observaras con mucha atención.







UN ROL ESPACIAL



- OK Tricks & Tracks: MEGA-TRAVELLER 2
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta Gráfica: CGA, EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND-BLASTER, ROLAND

Megatraveller 2 es un juego de rol y como en cualquier juego de este tipo, la creación de personajes y la selección correcta de sus atributos es uno de los pasos más importantes y una norma para llegar al final de cualquier aventura.

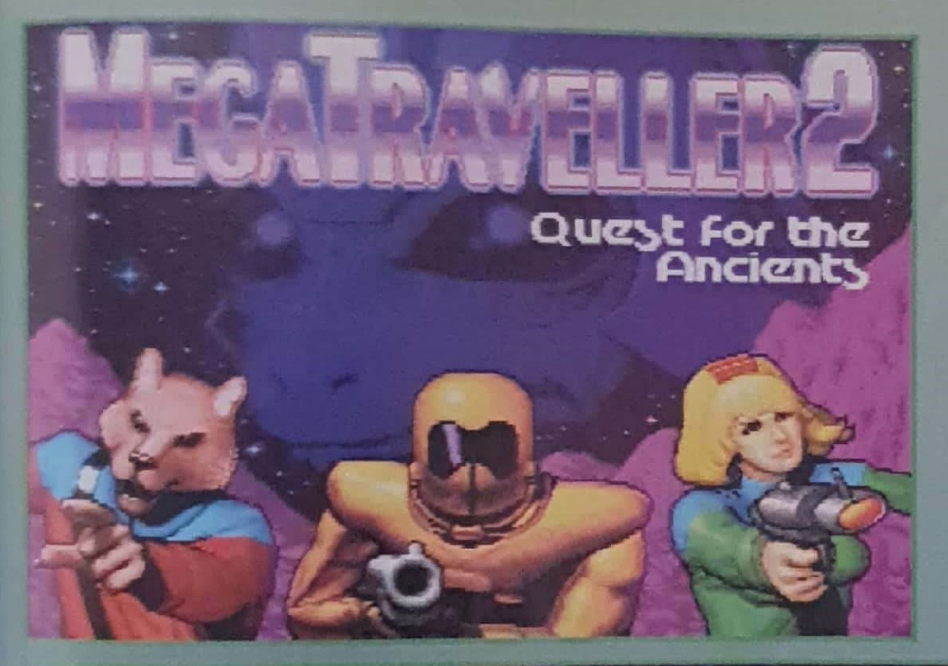
Por ello, aquí tenéis, para empezar, una lista con los atributos que se usan con más frecuencia a lo largo de la historia. Hay que tener en cuenta que para realizar de forma efectiva una tarea es necesario tener una puntuación de cuatro o más en el atributo relacionado con dicha tarea.

ATRIBUTOS

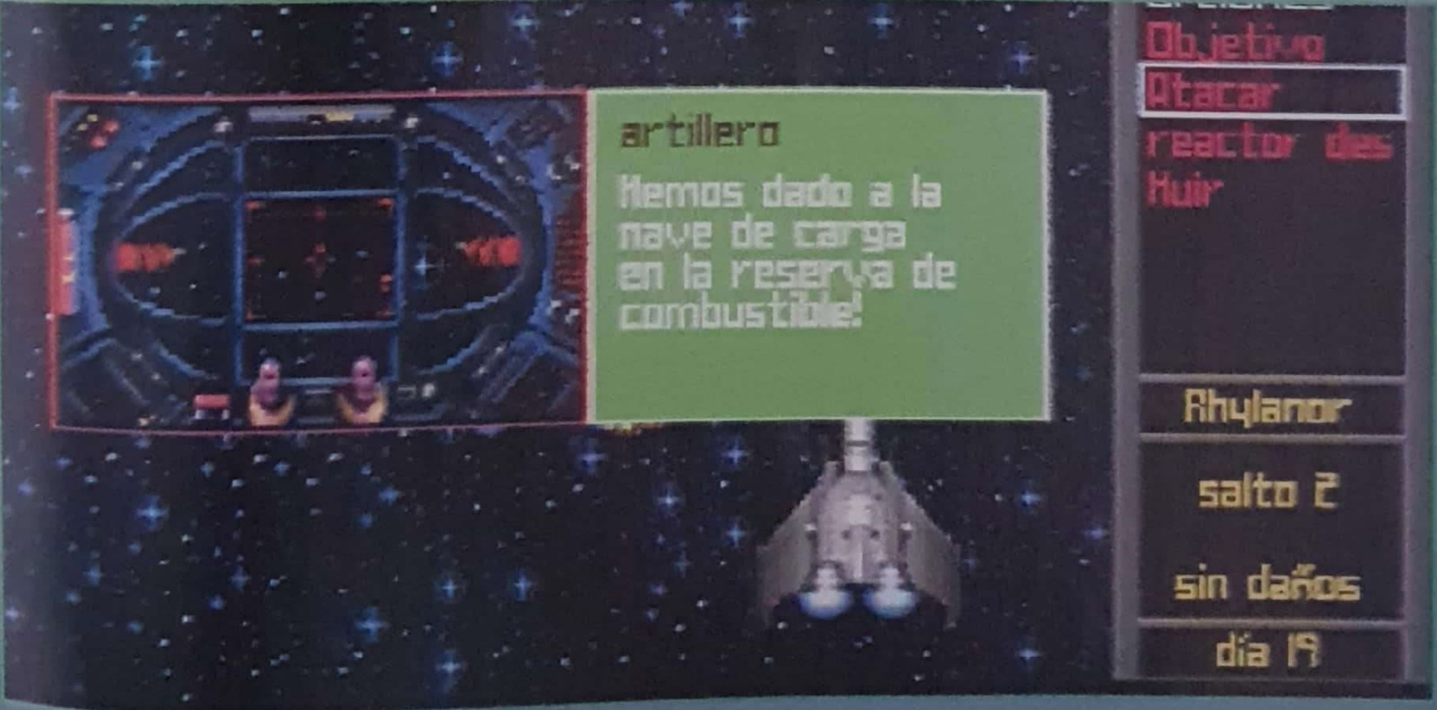
- **ATV** - Se requiere este atributo para conducir un vehículo todo terreno de forma eficiente. Los ATV se pueden encontrar en los mundos con nivel tecnológico medio y alto.
- **SOBORNO** - Este atributo se necesita para poder "arreglar" a un NPC (personaje no controlado por el jugador).
- **ARMAS DE ENERGIA** - Son necesarias para acertar a un enemigo distante con un disparo realizado con una pistola de plasma o de fusión.
- **INGENIERIA** - Se necesita esta habilidad para reparar los daños producidos en la nave espacial por los disparos enemigos.
- **VEHICULO DE GRAVEDAD** - Es necesario para manejar de forma eficiente un vehículo de gravedad. Este tipo de vehículos sólo se encuentran en los mundos con un nivel tecnológico alto.
- **LANZADOR DE GRANADAS** - Es necesario para acertar a un enemigo distante con un disparo realizado desde un lanzador de granadas.
- **INTERROGACION** - Se requiere esta habilidad para interrogar con éxito a un NPC.
- **[illegible]** - Se utiliza para curar a un personaje del grupo que se encuentre herido.
- **[illegible]** - Con este atributo se pueden conseguir personajes superiores a la media en la oficina de reclutamiento.
- **[illegible]** - Un personaje con una puntuación elevada en este atributo podrá pasar armas a través de la aduana sin ser detectado.
- **COMERCIO** - Se conseguirán los mejores precios a la hora de comprar o vender mercancías.
- **ARMAS DE TORRETA** - Son necesarias para acertar a una nave enemiga durante un combate espacial.

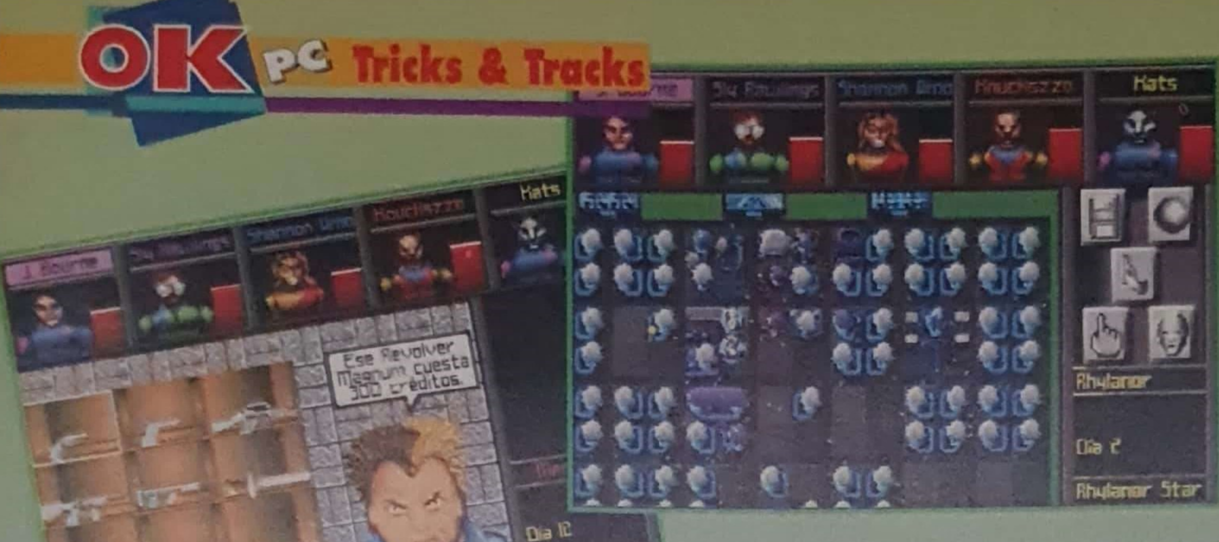
CONVERSANDO CON UN NPC.

La conversación con los NPC es el mejor método de obtener información. Gracias a la interacción con otros personajes, se puede descubrir quién está buscando un objeto determinado y ofrece una suculenta recompensa. Asímismo, un NPC puede querer intercambiar un objeto por otro. Otros NPC pueden aceptar sobornos o ser interrogados si los atributos respectivos del personaje son lo suficientemente altos. Una vez que la tarea de un NPC ha sido completada se volverá de color blanco. Si se habla con un NPC y este permanece de color verde, puede que sea necesario inte-



La complejidad del juego aumenta las horas de diversión, aunque por momentos te taladre el cerebro.





Opciones múltiples y un buen número de personajes cimentaron el éxito de Megatraveller 2 en cuanto a aceptación por parte del público.

rrogarle o usar el suero de la verdad con él. Finalmente, algunos de los personajes que aparecen en el juego permanecen de color verde a lo largo de todo el juego.

En el juego hay dos medios de transporte terrestre, aunque puede que no se encuentren disponibles en todos los planetas. Los Vehículos «Anti-Grav» pueden volar sobre cualquier obstáculo, aunque sólo se encuentran disponibles en los mundos con un nivel tecnológico 9 o superior. Los ATV son un buen medio de transporte general y los únicos obstáculos que no pueden atravesar son los edificios. Si no sobra el dinero, la mejor elección es el ATV.

Además de armar adecuadamente a los miembros del grupo, es recomendable equipar a cada uno de los personajes con algún tipo de blindaje protector. Algunos de los criminales y asesinos que aparecen a lo largo de la aventura pueden vestir este tipo de armaduras, así que si consigues deshacerte de ellos, puedes quitarles la armadura para usarla.

Si alguno de los miembros del grupo resulta herido, existen tres formas de restablecer la salud:

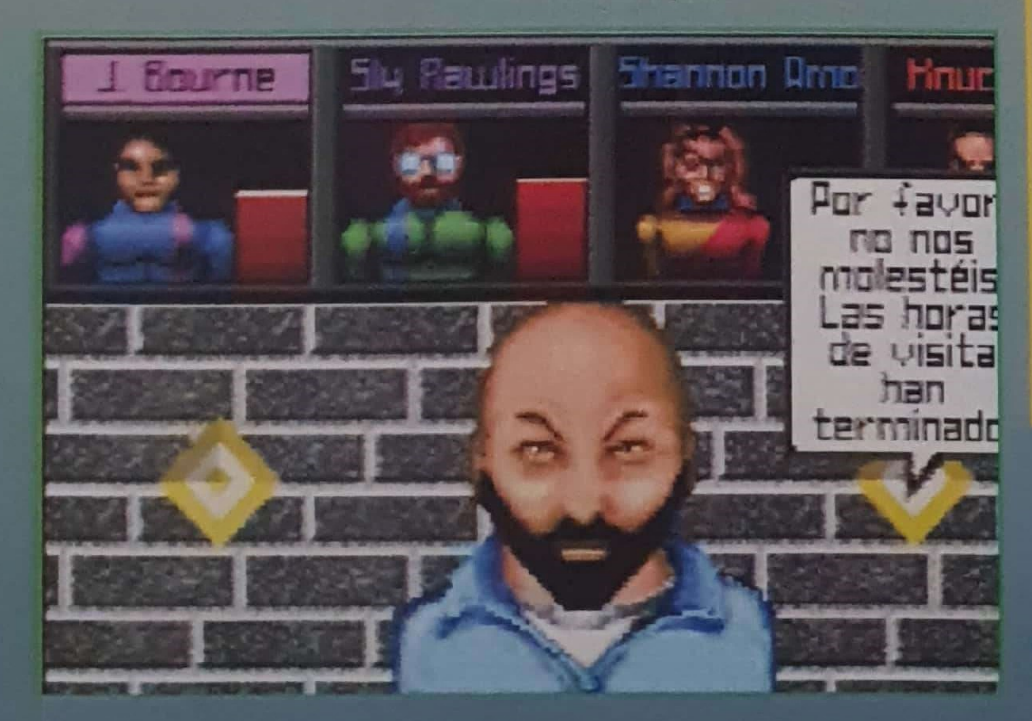
- **HOSPITALES** - Es la opción más cara, pero imprescindible si ninguno de los miembros del grupo posee conocimientos médicos.
- **KIT MEDICO** - El método más eficiente de sanar a un personaje, por lo que resulta muy recomendable adquirir un kit de este tipo al comienzo del juego. Durará todo el juego.
- **LA ENFERMERIA DE LA NAVE** - El método menos recomendable de sanar a un personaje.

La curación con este método tarda una semana, lo que equivale a un salto 1 a través del espacio.

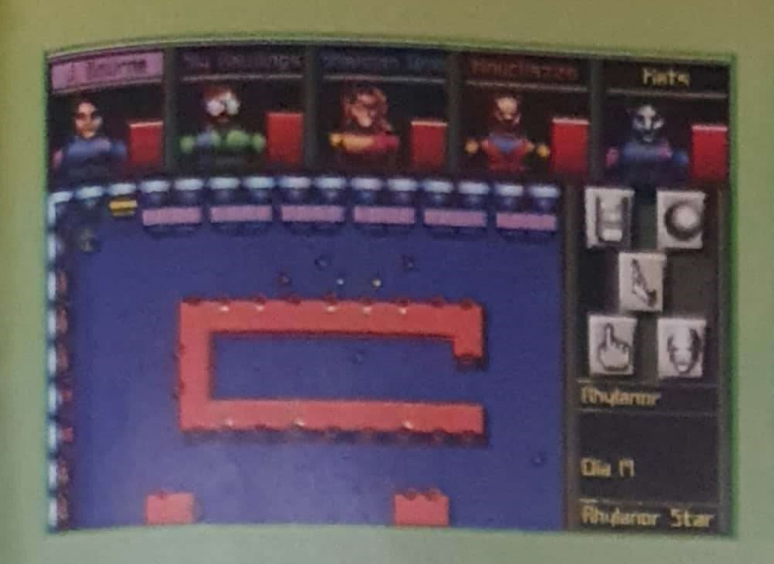
PLANETA PROHIBIDO.
Hay varios mundos prohibidos en el juego, lo que significa que es necesario un pase para poder viajar a ese planeta. Aquí tienes una lista de los mundos prohibidos con los NPC que poseen los pases respectivos y el lugar donde poder encontrarlos.

MUNDO PROHIBIDO PERSONA MUNDO CIUDAD

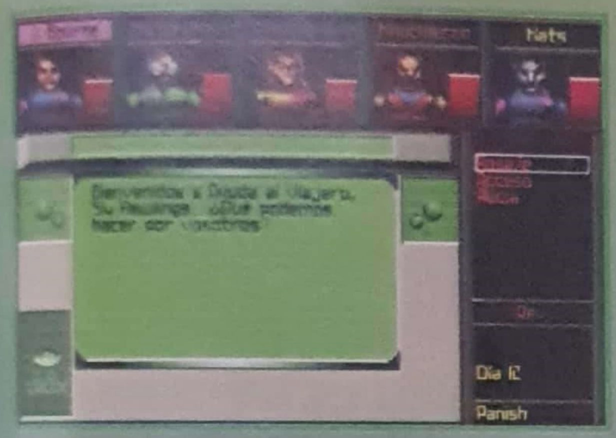
Fulacin Dev Lendrei Rhylanor Startown Victoria Glar Venni Hefry Sonthert Vendedor de pases Jae Tellona Pscias Vendedor de pases Jae Tellona Djinni Comerciante Lablon Comerciante Efate-Anlisha Shionthy Aldo Ronco Algine-Startown Algine Vendedor de pases Jae Tellona Corfu José Vargas Uakye Gerome Vendedor de pases Jae Tellona Zycoka Filip Sema Yebab-Startown 457-973 Blen Strul Heroni-Startown Comerciante Efate-Anlisha Lewis Jayeff Nonnel Treece-Witmansburg Huderu Vendedor de pases Jae Tellona



La interacción entre jugador y videojuego es muy fluida en todo momento.







LA NAVE DE LOS ANTIGUOS

Esta nave se encuentra en la nebulosa de gas gigante de Ylaven en el subsector Lanth. Al recargar combustible en la nebulosa de gas, la nave aparecerá. Para poder utilizar la nave, es necesario haber recogido antes los centros de combustible en el emplazamiento de los Antiguos en el planeta Patinir.

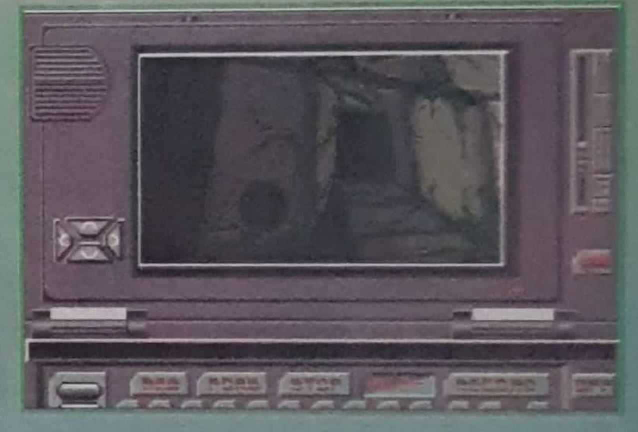
La nave es capaz de un salto espacial 4 y dispone de numerasas torretas de armamento que la hacen prácticamente indestructible. No es necesario hacerse con esta nave para completar la aventura, pero no cabe duda que los viajes con ella son mucho más tranquilos y rápidos.

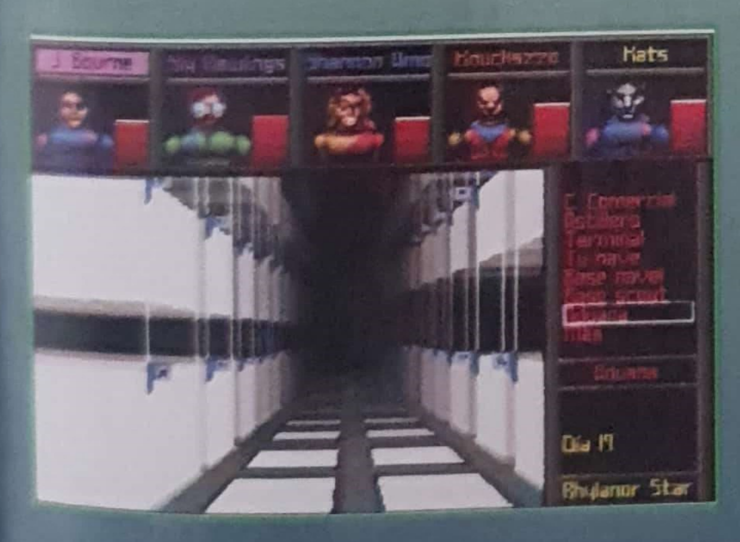
MONEY, MONEY

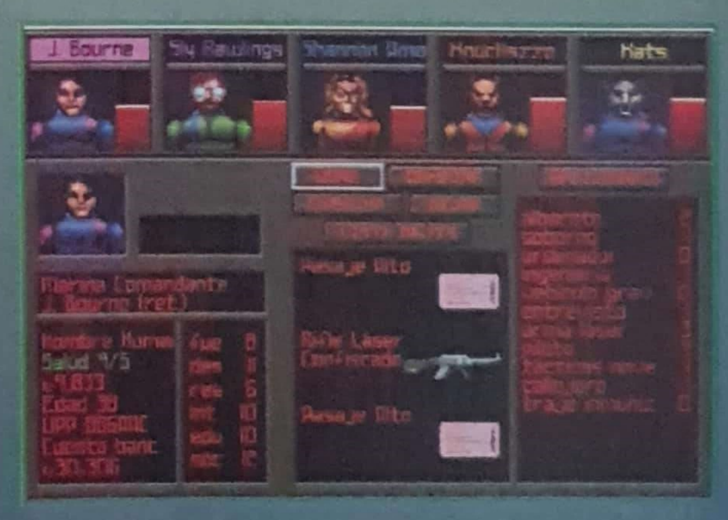
El dinero es una de las cosas más importantes de este mundo y es igualmente importante en el universo de Megatraveller. Existen varias formas de ganar dinero, unas mejores que otras, pero sólo vamos a indicar las que ofrecen más dinero con el mínimo esfuerzo.

A lo largo de la aventura el grupo encontrará a muchos personajes que ofrecerán cantidades variables de dinero por determinados objetos. Si se encuentran esos objetos y se llevan a los personajes que están interesados en ellos, se recibirá una recompensa.

Puede que trabajar de caza-recompensas sea el mejor método para ganar dinero rápidamente. Hay 40 criminales que capturar







Existen tantos mundos en el *Megatraveller 2* como aventuras esperando a los intrépidos jugadores , los que no temen en invertir horas frente a su PC.

y por los que se cobran jugosas recompensas. Para averiguar el lugar donde es buscado cada asesino, sólo hay que hacer una visita a la estación de policía de cada mundo. Después de eliminar al criminal, coge sus placas de identificación y llévalas a la estación de policía del planeta donde se cometió el crimen o a cualquier mundo que tenga a ese criminal en su lista.

Con el comercio y la piratería también se puede hacer dinero, pero el beneficio que se obtiene no suele compensar el esfuerzo. Por cierto, hay un casino en el planeta Garrincsi con una máquina de frutas que siempre da premio. Sólo hay un pequeño problema: una vez ganados 100.000 créditos os echarán del casino.

ARTEFACTOS Y EMPLAZAMIENTOS DE LOS ANTIGUOS.

En el juego hay un total de 11 emplazamientos de los Antiguos y deben ser visitados para completar la aventura. También hay que recoger 36 coyns para poder abrir la puerta de Shionty que conduce al universo paralelo del Abuelo. En esta lista aparecen los mundos que tienen algún emplazamiento, su localización, los artefactos que contienen y el número de coyns que hay en cada uno.

MUNDO LUGAR OBJETO

Gerome Sureste del Starport Ninguno 457-973 Suroeste del Startown Rayo Stasis Estatua Fulacin Norte del Starport Baterías (10) Victoria Oeste del Startown Ninguno Inthe Sur de la ciudad de Udur Ninguno Regina Sureste del Startown Enchufe del Localizador Zycoka Noroeste del Starport Cúpula de Fuerza Knorbes Norte de la ciudad de Vangogh Desintegrador Patinir Universidad de Startown Centros de combustible Zila Afueras de la ciudad de Suugadus Disco de bolsillo Lablon Norte del Starport Ninguno

Después de encontrar un artefacto de los Antiguos, es aconsejable regresar al planeta Rhylanor e intentar usarlo para detener el lodo. Al salvar porciones del planeta, el gobierno premiará al grupo con cantidades variables de dinero. A continuación se indica cuáles son los artefactos útiles y la forma de emplearlos correctamente.

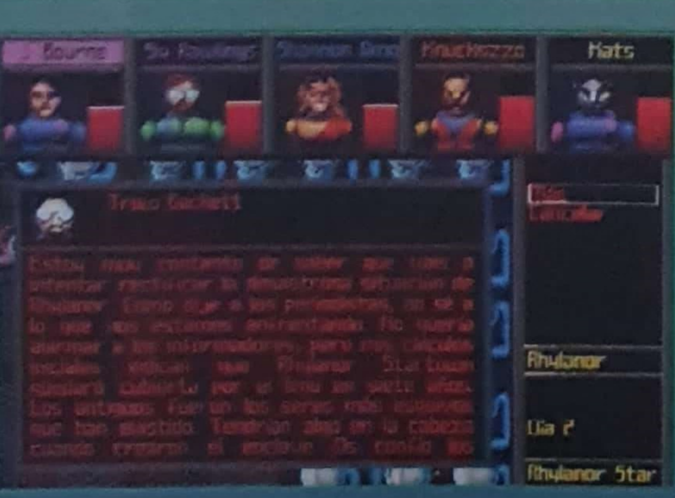
■ **RAYO STASIS** - Este artefacto detendrá momentáneamente el lodo. Antes de poder utilizarlo hay que USAR una de las baterías encontradas en el emplazamiento de Fulacin. Después de usarlo, se puede vender a Trow Backett.

■ **ESTATUA** - Este artefacto se puede vender a Trow Backett en Rhylanor Startown o a Rahjel Dramohern en la ciudad de Falstaff, en Feri.

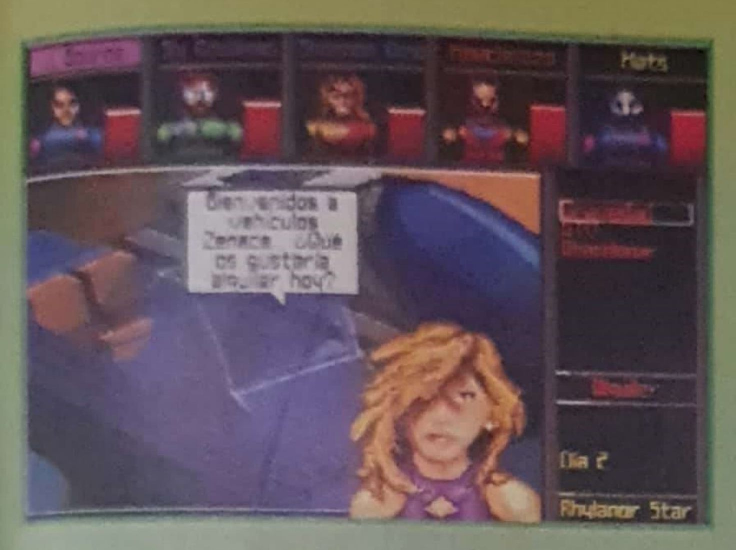
■ **BATERIAS** - Encontrarás diez baterías dentro del emplazamiento de Fulacin y se pueden utilizar en otros artefactos para hacer que funcionen. La puerta de entrada al emplazamiento de Fulacin se encuentra en la parte superior del gran cubo amarillo, en la montaña.

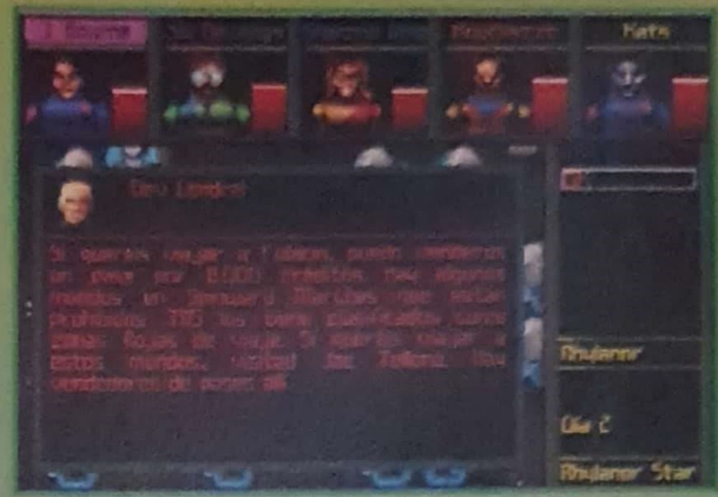












Al igual que en la vida real el dinero tiene un peso especifico, aunque aquí le llaman "créditos", pero las cosas que puedes obtener con estos son iguales a las que nos da el primero.

ENCHUFE DEL LOCALIZADOR - Este enchufe se utiliza en el localizador. Cuando se inserta el enchufe en el mundo de Shionthy, la luz se pondrá roja, lo que indica que el portal al mundo del Abuelo se encuentra ahí. Después de usarlo se puede vender a Trow Backett por 5.000 créditos.

CUPULA DE FUERZA - Este artefacto puede detener momentáneamente el flujo de lodo. Antes de poder utilizarlo, es necesario USAR una de las baterías encontradas dentro del emplazamiento de Fulacin. Se puede vender a Trow Backett por 20.000 créditos.

DESINTEGRADOR - Al igual que el anterior objeto, detiene temporalmente el flujo de lodo y también necesita una batería para funcionar. Trow Backett te dará 20.000 créditos.

CENTROS DE COMBUSTIBLE - Sirven para hacer funcionar la nave de los Antiguos que se encuentra en la nebulosa de gas de Ylaven.

DISCO DE BOLSILLO - Detiene temporalmente el flujo de lodo. Necesita una batería y se puede vender a Backett por 20.000 créditos.

LOCALIZADOR - Este objeto se puede adquirir hablando con Trow Backett en Rhylanor Startown. Para poder funcionar necesita una batería. Si el grupo se encuentra en un mundo que tiene un emplazamiento de los Antiguos, la luz del localizador brillará con un color verdoso.

ESCUDO ANTIGUO - Este artefacto se puede comprar a Karim Flored en la ciudad de Kafka Town, en el planeta Zivije. Rahjel Dramohem de la ciudad de Falstaff, en el planeta Feri puede traducir sus inscripciones. Después de haberlo usado, Trow Backett lo comprará por 75.000 créditos.

COLLAR DE PERLAS - Este objeto se puede conseguir matando a Jayeff Nonnel, que se encuentra en la ciudad de Witmansburg en el planeta Treece. Este objeto es necesario para que aparezca el emplazamiento de los Antiguos en el planeta Regina. Trow Backett lo comprará por 10.000 créditos.

Backett también comprará fotos de los emplazamientos de los Antiguos por 150.000 créditos cada una. Después de visitar todos los emplazamientos de los antiguos y de conseguir las 36 coyns, hay que viajar a Shyonthy y usar las coyns. Ellas abrirán la puerta que conduce al universo paralelo del Abuelo. Allí, el Abuelo entregará al grupo un terraformador de los Antiguos que detendrá finalmente el lodo. Los honores y la recompensa aguardan, pero incluso ahora Backett comprará el terraformador por 20.000 créditos. ¿Para qué querrá tantos cacharros inútiles?...





Los distintos planos visuales sirven para darnos constantemente la mejor información sobre lo que está ocurriendo.

¡Habláis de estar en el lugar equivocado en el momento equivocado!

LA AVENTURA PASO A PASO

El grupo tiene aproximadamente 2.700 días para salvar a Rhylanor, así que hay tiempo de sobra. De todos modos no te precipites y planea cuidadosamente tus movimientos antes de hacer nada. Es muy fácil equivocarse de planeta y perder un tiempo precioso viajando a lugares innecesarios.

Lo primero que hay que hacer es charlar con Trow Backett. Es un viejo experto en todo lo que se refiere a los Antiguos y además de valiosa información, entregará al grupo el localizador, el diario de Vlen Backett y seis coyns. En el ordenador de la librería pregunta por los Antiguos, los emplazamientos de estos y la Sociedad de Coleccionistas. Debes ir a todos los emplazamientos conocidos de los Antiguos y localizar a los expertos en los Antiguos, te podrán dar información muy valiosa.

Después de conseguir todos los artefactos y de visitar todos los emplazamientos, utiliza el collar de perlas para activar el enigma en Regina. El personaje con mayor puntuación en el atributo de inteligencia será capaz de contestar a las preguntas que se plantearán en Regina. Una vez recogidas las 36 coyns, viaja a Shionthy y úsalas. Tendrás una amigable charla con el mismísimo Abuelo. Coge el terraformador, vuelve a Rhylanor y elimina el lodo. La aventura ha concluido.

Los más inquietos os estaréis preguntando "sí, vale, todo eso está muy bien, pero ¿quién activó el emplazamiento para que el lodo comenzase a fluir?". Seguid leyendo y lo descubriréis.

Desde el principio, el grupo oirá rumores acerca de una conspiración urdida por una de las cinco megacorporaciones del imperio: Tukero, Sharushid, Imperiallines, Nasirka y Oberlindes. Una de estas corporaciones es la responsable de todo este lío y tu misión es descubrir cual ha sido. El grupo será perseguido y en ocasiones atacado por los Vemene, que son la fuerza de seguridad de Tukera, y por los mercenarios Huderu. Para resolver el misterio tendréis que interrogar a alguno de los atacantes, que os dirá que ha sido contratado para matar al grupo. Si se le inyecta el suero de la verdad que se puede conseguir en el planeta Rugbird, confesará que Warden Cruxlic y otro hombre planearon todo.

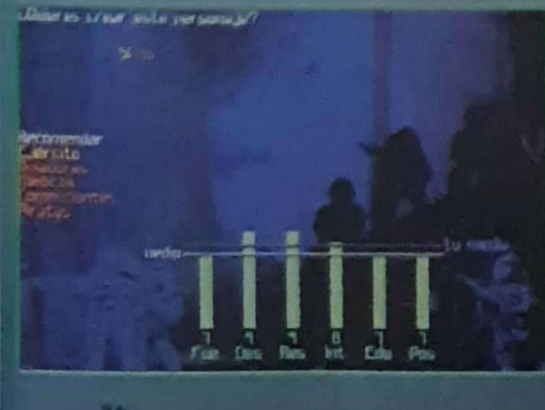
Cruxlic se encuentra en el planeta prisión de Huderu. Interrógale con cuidado.

Si la puntuación en el atributo de interrogatorios de tu personaje no es lo suficientemente alta, el grupo será arrestado. Cruxlic confesará que el otro hombre es un tal Grazer y que se encuentra en el mundo de Pscias.

En Pscias habrá que enfrentarse a la banda de Grazer y una vez vencido, Grazer ofrecerá al grupo unirse a él y a Jayelf Nonnel, el gran jefe. Nonnel se encuentra en el planeta Treece y aunque la muerte es demasiado poco para un hombre como ése, de momento bastará. Al exhalar su último suspiro dejará caer varios objetos, pero sin duda el más importante es cierto collar de perlas que sirve para...

El mundo de Megatraveller 2 es enorme, con cientos de planetas que visitar y de objetos con los que hacer un buen negocio. Si después de toda esta aventura aún no habéis tenido suficiente, encontraréis muchas misiones más y gente a la que hacer un favor. Yo, de momento, prefiero disfrutar de los millones de créditos ganados con tanto esfuerzo.

JAVIER GUERRERO



NUEVO *informática* MASTER

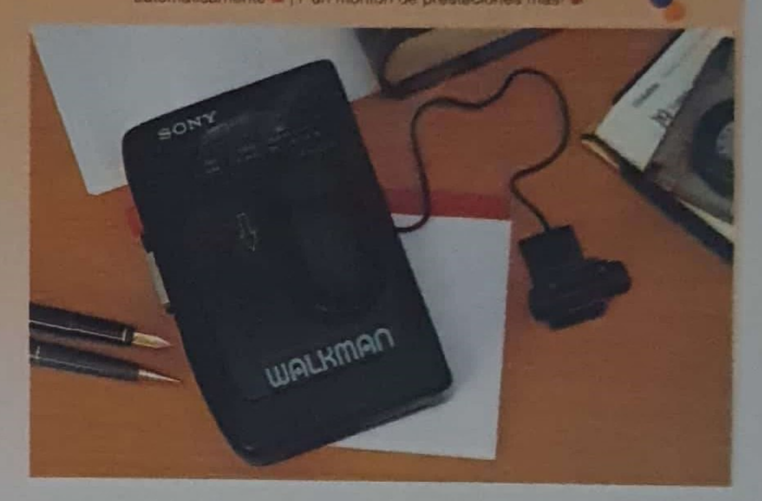
¡Completamente gratis, por suscribirse, este walkman Sony

■ Disfrutará escuchando su programa favorito en AM o FM mientras lo graba, activando —si lo desea— el supresor de interferencias (ISS) en FM para tener una recepción perfecta. ■ Podrá seleccionar la ecualización óptima de la cinta (Normal, Cromo o Metal) ■ También podrá grabar a través de su micro estéreo y escuchar sus cintas con los auriculares que incorpora ■ Sabrá cuándo cambiar las pilas, porque lleva indicador de desgaste ■ No tema quedarse dormido: Se desconecta automáticamente ■ ¡Y un montón de prestaciones más! ■

¡Póngase al día! Nuevo Master Informática es la solución global para dominar la informática

Nuevo **Master Informática** son una colección de cursos sobre los programas de mayor difusión, siempre de sus últimas versiones y en entornos **MS-DOS y/o WINDOWS**. El usuario sólo necesita introducir los discos en su ordenador y seguir las instrucciones. De esta manera usted va realizando los ejercicios y tareas marcados por el ordenador hasta lograr un dominio total del programa, gracias a una simulación exacta de la pantalla real del programa. Y todo ello al ritmo que usted dicte; en los momentos que decida y durante el tiempo que desee. Un perfecto profesor particular a su entera disposición.

■ **Para IBM PC y 100% compatibles.** ■ **En discos de 3,5**



NUEVO MASTER INFORMATICA

Oferta válida únicamente para España

Deseo suscribirme a la obra **NUEVO MASTER INFORMATICA** desde el título **Windows 3.1** al final. En total 10 entregas. Esta colección, de aparición mensual, me será enviada –junto con el *WALKMAN*– en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ____________ **1er. APELLIDO** ____________

2º APELLIDO ____________

DOMICILIO ____________ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ____________ **CIUDAD** ____________

PROVINCIA ____________

EDAD ________ **CIF o NIF** ____________ **TELEFONO** ____________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

AL CONTADO: 49.500 Pta.

Al recibir la primera entrega. Los envíos serán uno mensual hasta terminar la colección.

- 1ª Entrega: Windows 3.1 junto con el *walkman*.

APLAZADO: 51.975 Pta.

Los envíos serán uno mensual hasta terminar la colección.

- 1er plazo: 16.975 Pta. (al recibir la primera entrega: Windows 3.1 junto con el *walkman*).
- 5 plazos mensuales de 7.000 Pta.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **F&G EDITORES, S.A.** adjunto a este boletín (esta forma de pago sólo es válida en la opción "AL CONTADO").

TARJETA

☐ VISA 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJAMADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ____________ 199____
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupon a: F&G EDITORES, SA. Pza. Republica Ecuador, 2. 28016 MADRID

PARA CONSULTAS O SUSCRIBIRSE A PARTIR DE OTRO NUMERO, CONTACTE CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: TNO (91) 457 94 24 FAX: (91) 458 18 76

- OK Pasarela: SPORTS MASTERS
- Compañía: ELECTRONIC ARTS, ELITE, INFOGRAMES
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta Gráfica: CGA, EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND.

Sports Masters

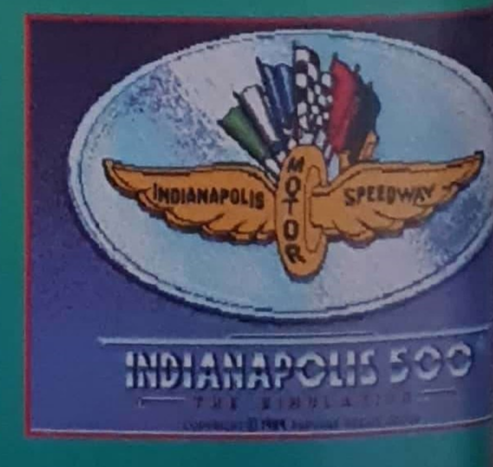


Si no has quedado satisfecho con todos los acontecimientos deportivos del pasado año 92 vividos en Barcelona aquí tienes a cuatro gigantes del deporte de todos los tiempos, formando un equipo en esta impresionante colección de valor inigualable, que hará que calmes de una vez por todas los restos de tu euforia olímpica.

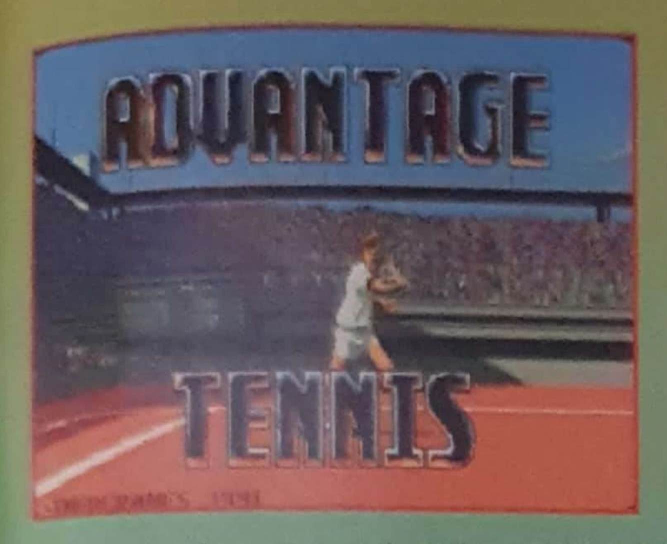
Si de una olimpiada se tratase sólo podríamos alcanzar medalla en la mitad de los juegos que se nos presentan, tenis y fútbol, ya que el golf y el automovilismo no participarían en dichas olimpiadas. Pero que más da, lo importante es jugar y divertirse, así que cambiaremos la preciada medalla de oro por algo quizás más sustancioso como son los dólares que irán cayendo en nuestros bolsillos, al ir derrotando a nuestros contrincantes en el circuito de tenis profesional, o en el Tour PGA de golf. También participaremos en la competición más exigente de los deportes automovilísticos: las 500 millas de Indianápolis en donde pondremos a







HAZ DEPORTE





relucir nuestras dotes ante un volante deportivo. Por supuesto no podría faltar en esta colección nuestro deporte rey, el Fútbol, deporte amado por la mayoría del mundo, ¡ supongo !

Y como por alguno hay que comenzar lo haremos con este último...

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992

Nuestro seleccionador nacional, nos ha dicho las cosas muy pero que muy claras, si queremos triunfar deberemos abrirnos camino hasta la final de los campeonatos europeos, y ahora se nos presenta esa oportunidad, no la desaprovechemos, ánimo y adelante.

Pues así es, nos encontramos ante un entretenido juego de la mano de este simulador de fútbol, dedicado a la Eurocopa que tuvo lugar en Suecia en Junio de 1992. Si no tuvistes suerte y tu selección preferida no alcanzó el campeonato, cosa que seguramente sucedió, éste es el momento de arreglar lo que en su día tus mejores jugadores no fueron capaces de conseguir, demuéstrales como conseguir victorias aplastantes ante equipos aparentemente superiores.

LISTA INICIAL

La lista inicial de países participantes comprende los equipos que en su día se clasificaron, pero podrás seleccionar tus propios ocho equipos si lo deseas. Te lo pasarás bomba pegándole al balón terribles CHUTS, o bien rematando de cabeza o realizando una siempre aplaudida patada de tijera.

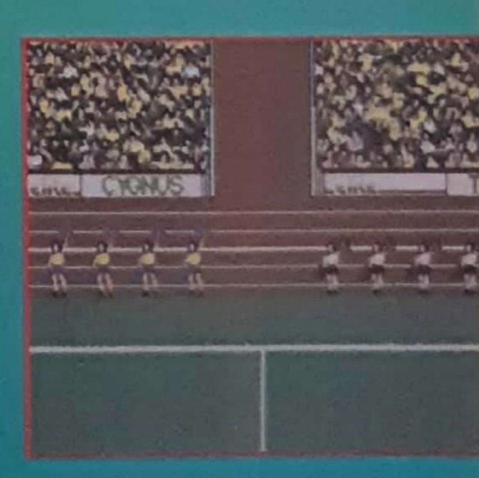
Tu equipo oponente podrá ser dirigido por otro jugador, pero si no encuentras a ningún ser humano que ose jugar contra tu equipo, no te preocupes, el propio ordenador estará siempre dispuesto ha echarte una partidita.

Tendremos una visión desde la linea lateral de la acción del juego, y una vasta colección de características opcionales del juego, tales como barreras de defensa. En su defecto no podremos disfrutar de la emoción y suspense de los lanzamientos de penalty, ya que no están disponibles. Eso sí, cada equipo posee una selección de preciosas animadoras que no dejaran de jalearnos durante el transcurso de los partidos, y una banda de música que no cesará de tocar durante los descansos.

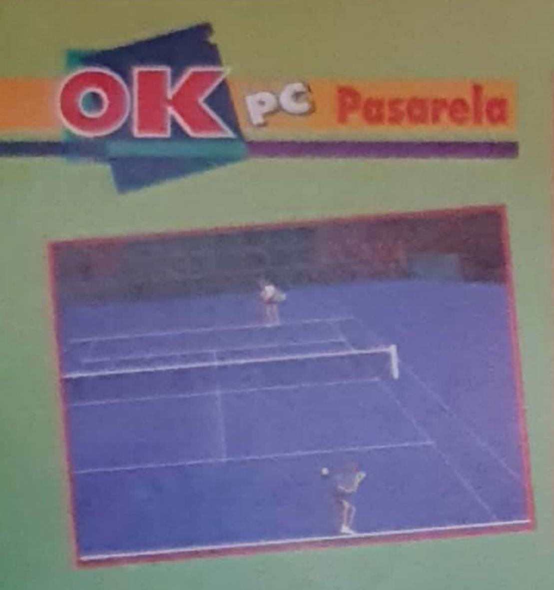
Todos los goles conseguidos tendrán su merecida repetición, pero en el caso de tus propios goles, podrán quedar almacenados para verlos en un futuro con más paciencia.

Para lograr el preciado campeonato se deberá ganar a los otros siete equipos participantes controlados por el ordenador, pero pon atención, si empatas alguno de los siete encuentros quedarás apeado de la final, y tus sueños de triunfar se verán truncados.



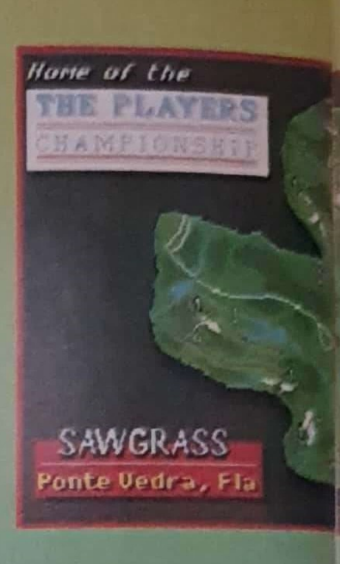


DESDE TU PC



En este juego solo hay sitio para los vencedores.





ADVANTAGE TENNIS

Estás equipado con tu mejor raqueta, compites en el preciado Grand Slam y en partidos de exhibición. Tus oponentes son muy hábiles pero también lo eres tú.

La pista central está lista, tu público espera... por lo tanto ahora todo depende de ti.

Si el verano pasado nos pasamos horas y horas delante del televisor, viendo como discurrían los partidos de nuestros mejores tenistas nacionales, luchando por conseguir alguna medalla, ahora nos pasaremos las horas muertas delante de nuestro PC, jugando partido tras partido, sin más propósito que el de subir posiciones en el ránking de la ATP y ganar grandes cantidades de dinero.

Existe un amplio menú de opciones, en el que podremos definir las características de nuestro jugador o las del oponente o jugar partidos de entrenamiento con quien quieras y en la superficie que desees. Se nos permitirá participar en torneos de Grand Slam y en los torneos de exhibición, torneos privados y por ello no puntuables en los ránkings mundiales, pero muy sustanciosos económicamente.

LA "RAQUETA"

Si dispones de ratón solo te servirá para elegir entre los diferentes menús, ya que a la hora de situarte en la pista ante tu oponente tendrás que echar mano al teclado o bien a un joystick.

Con un poco de práctica realizarás gran variedad de golpes como son el drive, el revés, o por que no, el difícil golpe entre las piernas. Tendremos un perfecto control sobre el ángulo y la potencia de los golpes, así como sobre la posición del servicio.

Todos estos golpes podrás verlos repetidos, ya que el juego dispone de esta opción, permitiendo ver la última devolución de la bola a cámara lenta y desde un ángulo distinto al anterior.

La competición se llevará a cabo en los distintos continentes, participarás en las pistas centrales de las ciudades más importantes, empezarás el juego situado en el nivel 100 del mundo y con 60 puntos, números que supongo que cambiarán a mejor con el transcurso de los partidos.

Lo que más llama la atención es la visión que se nos muestra de la pista durante el transcurso del partido. No es siempre la misma, pués la cámara se está moviendo constantemente al ritmo que marquen los jugadores, por ejemplo: si nuestro jugador sube a la red, la cámara se va tras él, teniendo de este modo solo visión del campo contrario. Si lo que hacemos es retroceder hasta el fondo de pista, tendremos una visión total del terreno de juego, al igual que ocurre si nos movemos hacia un lado u otro de la pista, la cámara siempre se situará en la posición adecuada para mostrarnos el partido de la forma más interesante posible.



En fin, seguro que con un poco de práctica, y a base de sudar la camiseta frente al ordenador, conseguirás hacerte un sitio entre los grandes de éste deporte, ¡ánimo y a por ellos!

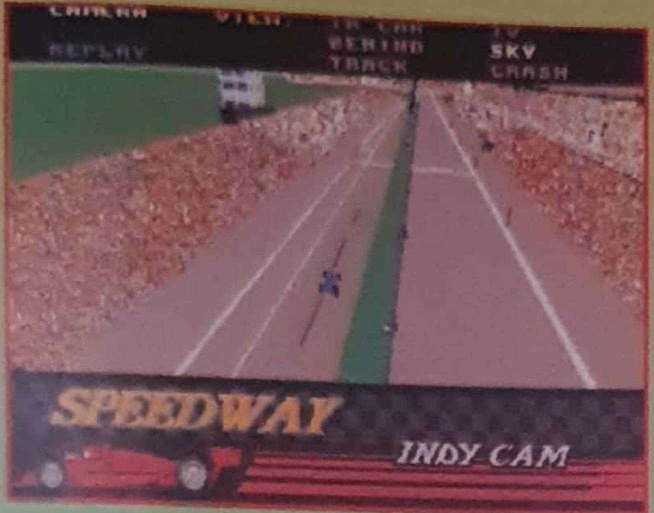
PGA TOUR GOLF

La elegante simplicidad del juego acompañada por la enorme popularidad de éste, hace que sea difícil dejarlo fuera de una colección de los grandes como ésta, por lo que tiene ganado a pulso su puesto, sin duda alguna.

Este juego nos ofrece una gran cantidad de realismo y diversión, dispondremos de unos detallados gráficos tridimensionales que ayudan a hacer el juego mas real.

Podrán competir hasta cuatro jugadores contra 60 verdaderos profesionales de Tour PGA. 3 de cada 4 campos de golf representados son auténticos campos del torneo, ¡que os parece!



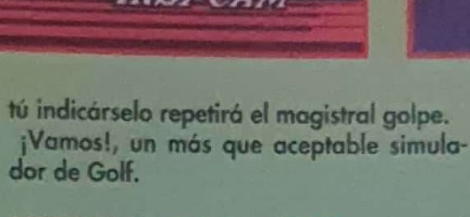


TOMANDO DECISIONES

Tendremos docenas de decisiones profesionales que tomar, opciones tales como oportunidades de tiro especial, como es el ejecutar un "chip" cuando te encuentras en las proximidades del Green. Si a todo esto le añadimos el poder jugar cualquier hoyo para así aprender más facilmente el juego, qué más podemos esperar de un simulador realizado hace ya casi 3 años. Por supuesto que no va a estar al nivel de los últimos simuladores diseñados, en lo que a gráficos se refiere por ejemplo, pero no te defraudará ni lo más mínimo, de hecho tiempo atrás fue un producto lider sin rival alguno, por lo tanto merece la pena hacerse con sus servicios.

Dispondremos de cuatro campos en los que podemos pegarle a la pelota a nuestro agrado, hay campos que se diferencian de los demás por su abundancia de agua, superficie nada aconsejable para caer, ya que te hace perder al menos un golpe si caes en ella, pero por el contrario los campos que carecen de agua, tienen otros elementos de dificultad, como son los desniveles que nos encontramos dentro de los Greens, haciendo que la bola sea más difícil de introducir en el agujero. Pero tendremos una ayuda opcional que será la rejilla tridimensional que nos hará ver las caídas y subidas del Green de una forma más clara.

Se podrán ver los golpes repetidos veces con la opción replay, e incluso si realizas un golpe soberbio el propio ordenador sin



tú indicárselo repetirá el magistral golpe.

¡Vamos!, un más que aceptable simulador de Golf.

INDIANAPOLIS 500

Siéntate en tu deportivo, asegúrate de llevar bien colocado el casco, ajústate el cinturón, enciende el motor y ya sólo te restará esperar luz verde para pisar a fondo el acelerador.

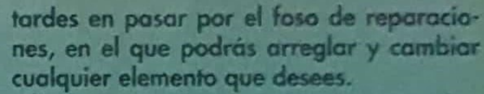
Si has tenido la osadía te ponerte a los mandos de este juego, he de advertirte que lo tendrás muy, pero que muy crudo para



hacerte con la victoria final, no te creas que va a ser llegar y besar el Santo, tendrás que dedicarle muchas horas de rodaje en los circuitos, para poder vencer a los 32 coches, dotados cada uno de ellos con una sofisticada inteligencia artificial.

Elegirás entre una de las tres posibles combinaciones equipo/motor: El March/Cosworth el más fácil de conducir pero más lento que otros, un intermedio Lola/Buick y el más veloz pero difícil de pilotar el Penske/Chevrolet.

El convertir el coche elegido en una verdadera máquina de la velocidad y con ello aspirar a la victoria, caerá de tu parte, ya que tendrás que ajustar los engranajes, amortiguadores, nivel de presión en los neumáticos y muchas cosas más a tu medida y a las de tu coche. No olvides que los neumáticos se desgastan, y que sus chirridos en las curvas te indicarán que están perdiendo agarre. Si es así no

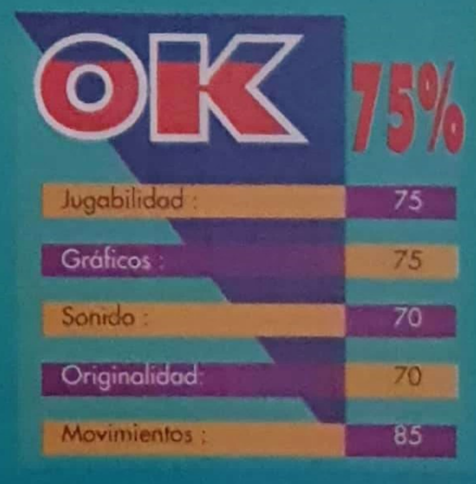


tardes en pasar por el foso de reparaciones, en el que podrás arreglar y cambiar cualquier elemento que desees.

El mantener el coche a punto será algo muy importante en una carrera como ésta de 500 millas, aunque si lo deseas podrás participar en distancias más cortas como son 150, 75, e incluso 25 millas.

Se te avisará si tienes un pinchazo o bien "fundes" el motor, pero en algunas ocasiones eso sería algo leve, pues no es nada difícil destruir el coche en alguna de los numerosos accidentes. Tendremos repetición instantánea de los ultimos 20 segundos en pista si así lo deseamos, En cuanto consigas una buena calificación, preséntate en la parrilla de salida y disponte a sentir la emoción y velocidad de estas impresionantes maquinas de la velocidad. Si has aprendido bien y deprisa, pronto alcanzarás lo más alto del Podium pudiendo disfrutar del triunfo conseguido.

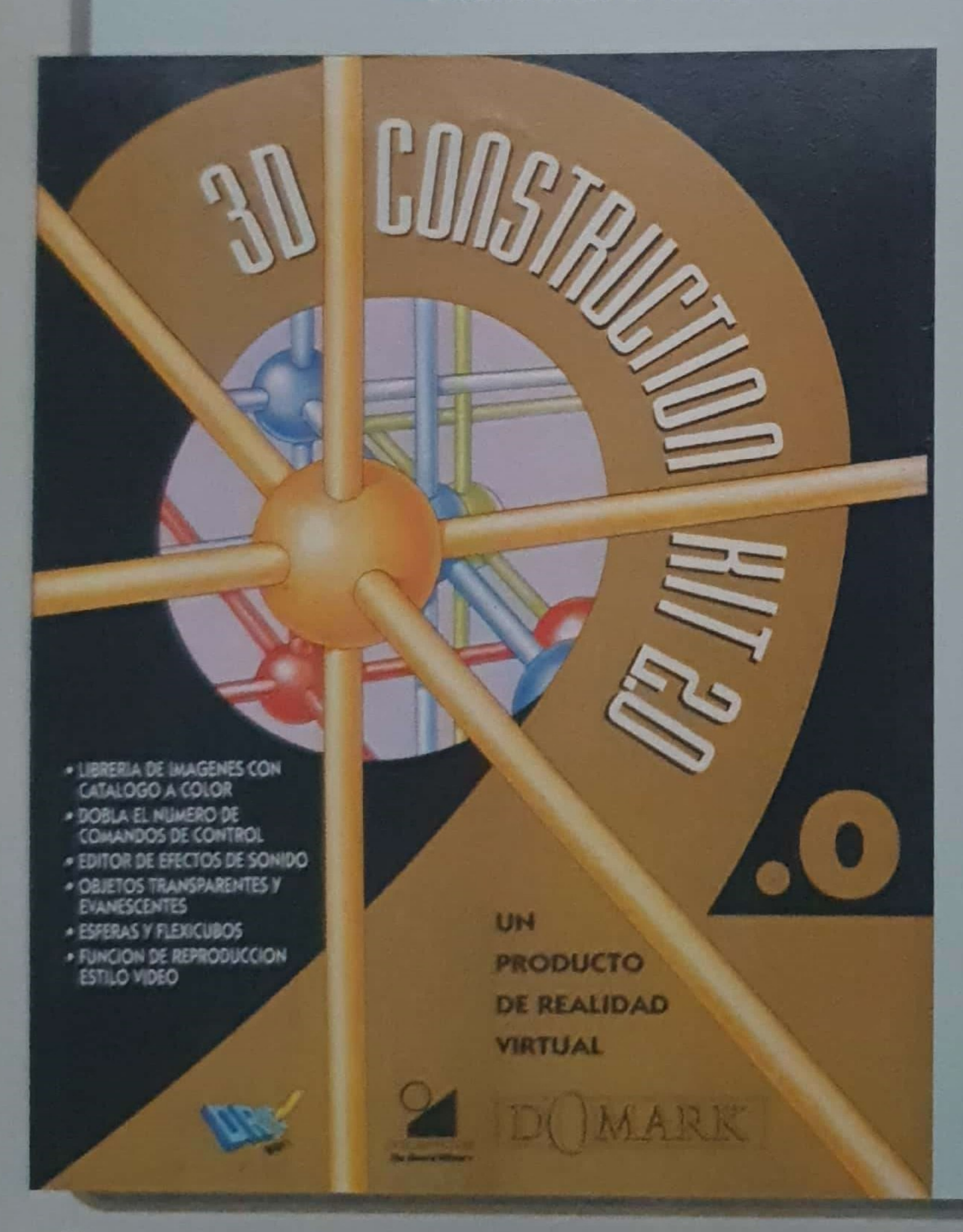
Jesus Hervas.



3D CONSTRUCTION KIT 2.0

Cuando el tema de las tres dimensiones cobra por momentos creciente importancia, gracias a las nuevas tecnologías, la firma inglesa Domark nos presenta una aplicación que permite desde el diseño de objetos y escenarios hasta la creación de animación tridimensional.

Distribuido por:
DRO SOFT.

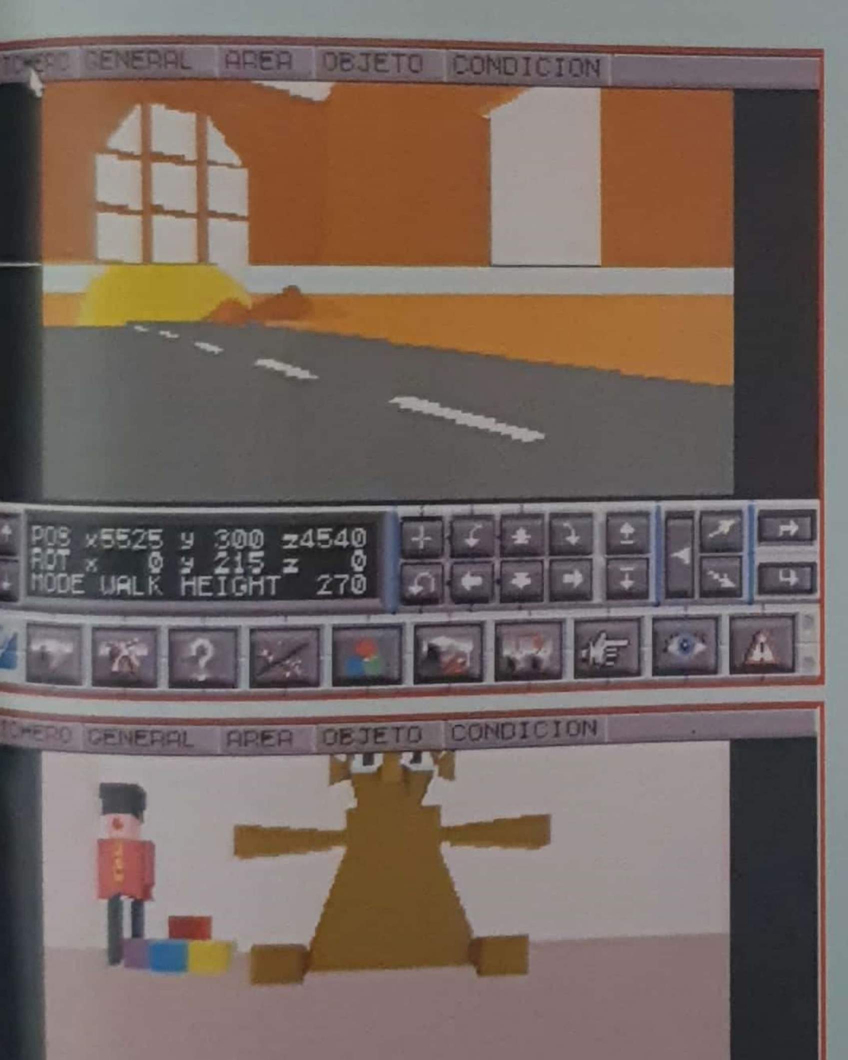


El término Realidad Virtual sirve para denominar al resultado de la creación de un entorno tridimensional que se comporta aproximadamente como lo haría un escenario real. La "realidad" está en la tridimensionalidad, los alejamientos y acercamientos, el cambio de perspectiva, la libertad de movimientos. La "virtualidad" responde a que lo que se está haciendo en todo momento es una emulación, y no se ajusta exactamente a lo que ocurriría en la realidad. Por eso en la "virtualidad" pueden darse un conjunto de factores que hagan que se produzca una situación de error apreciable.

Seguro que alguna persona observadora dentro de los amantes de los simuladores de vuelo habrá notado que en determinadas circunstancias se producen errores en la ocultación de superficies, desaparición de polígonos parciales y otras "minucias".

Tales cálculos son imposibles de realizar en tiempo real por un ordenador doméstico, y por eso lo

REALIDAD VIRTUAL EN TU PC



que se hace es limitar el grado de perfección de la representación tridimensional, acortando las superficies a elementos planos. Con esta introducción se trata de tengáis en cuenta en todo momento que los programas de 3D para vuestro PC doméstico tienen bastantes limitaciones, aunque dentro de éstas se pueden hacer cosas realmente espectaculares.

PARA INICIAR LA CREACION DE UN ESCENARIO EN 3D, PARTIMOS DE CERO.

PARA EMPEZAR, VIDEO.

Los creadores de "3D Construction Kit 2.0" suministran un excelente video en el que se analizan las posibilidades del paquete de software a vista de pájaro.
Como introducción es verdaderamente excepcional, pues en quince minutos, consigue darnos una idea aproximada de las posibilidades del programa. Creación de objetos, escenarios y finalmente, mundos en 3D. Por si fuera poco, existe una forma de insertar condiciones lógicas mediante un pseudo-lenguaje de programación, para decidir cuando el destinatario final de nuestro trabajo podrá

acceder a un escenario o a otro, manipular un determinado objeto, sus condiciones de finalización, número de intentos, etc. Con lo dicho anteriormente uno se puede imaginar que este programa está orientado a la creación de juegos tridimensionales, como el "Driller", también de la misma compañía. No es exactamente así, pero el caso es que una de las consecuencias directas del diseño de este paquete gráfico es que con él se pueden construir juegos.

MUCHAS POSIBILIDADES.

"3D Construction Kit" permite crear mundos. A Dios le llevó 6 días, pero no esperes que para tí sea igual de fácil .

Para empezar, se parte de la nada. Eliges un objeto patrón dentro de la amplia gama existente: cubos, esferas, tetraedros, pirámides, etc. Le das una dimensión o tamaño, lo deformas para obtener otra figura, añades textura, color, sombras y finalmente, unas determinadas propiedades. Por ejemplo, en el diseño de un reloj con péndulo móvil, la propiedad del péndulo sería la movilidad, la del vidrio sería la opacidad, para impedir que se viera el interior, y todas las piezas serían sólidas, pues de lo contrario, el posible observador podría atravesar nuestro reloj. Partiendo de escenarios y figuras muy simples la cosa se va complicando. Los objetos pueden tener entre sus atributos el de ser transportadores, y servir para desplazar a nuestro paciente observador de un área a otra.

CLIP ART LIBRARY.

En uno de los directorios que se crean tras instalar el programa se genera una librería de objetos y escenarios. Sillas, mesas, camas, microondas, autobuses, aviones, reactores, muebles variados, motocicletas y hasta escenarios completos son algunos de los ejemplos que se incluyen en este complejo paquete gráfico y se pueden incorporar a nuestras creaciones sin mayor problema.

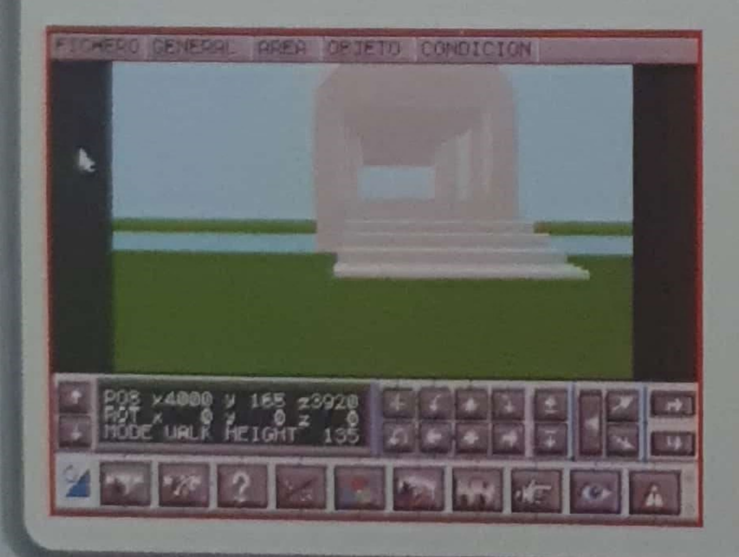
En total, hay nada más ni nada menos que 91 archivos entre objetos, escenarios y personajes; pues, lógicamente no podía faltar la representación tridimensional de hombres, mujeres y niños.

Con todo este trabajo hecho, la realización de prueba de un escenario muy complejo en base a estos elementos, se limita a la elección de objetos y asignación de cualidades. El resultado puede ser francamente espectacular.

EL LENGUAJE FCL.

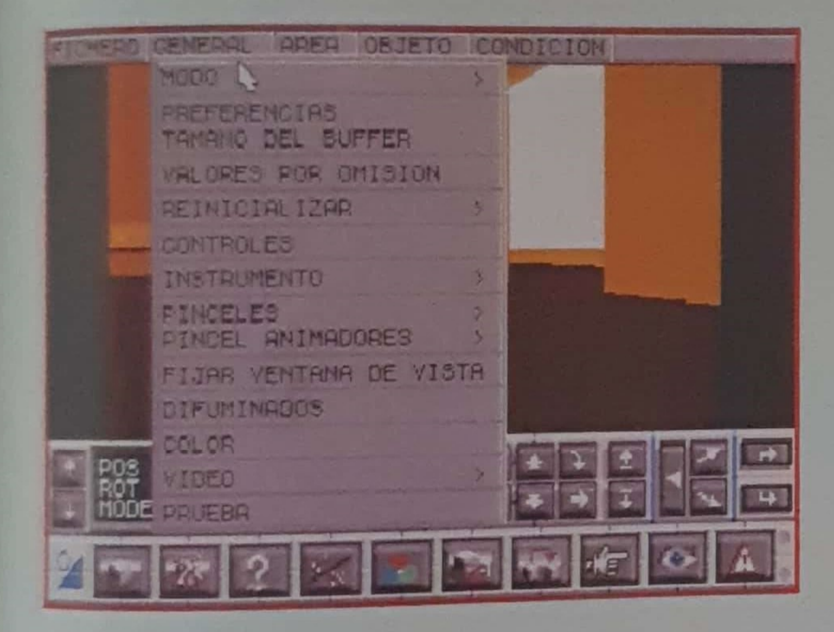
FCL son las abreviaturas de Freescape Command Languaje, algo así como los comandos del lenguaje Freescape. Esta última palabra, fue la elegida por Domark para denominar a su sistema tridimensional de libre movimientos en entornos 3D.

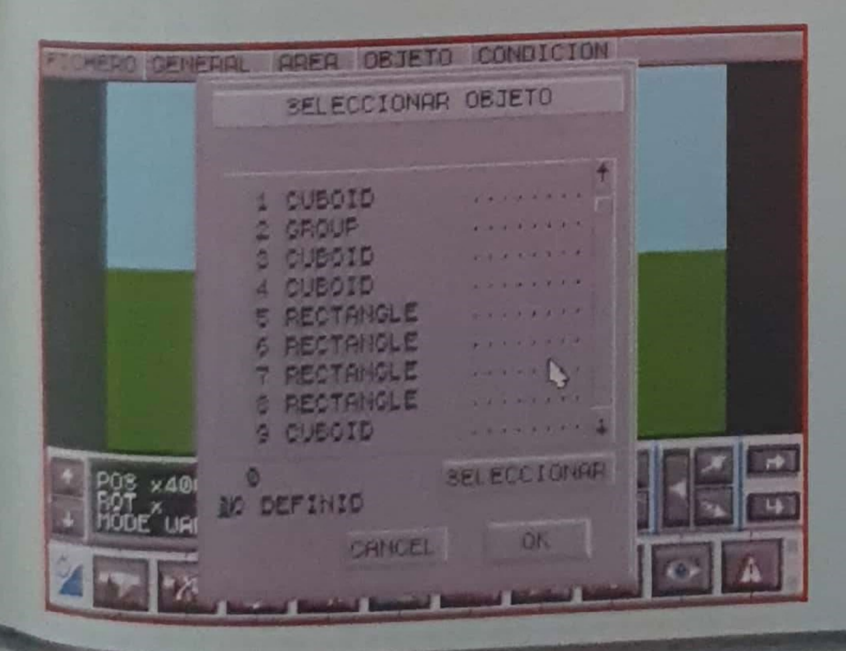
Con las herramientas vistas anteriormente para la creación de figuras y escenarios llega un momento en el que hace falta que nuestro mundo se rija por unas











normas lógicas determinadas. Traslados de un sitio a otro, movimiento de objetos, etc. Ahora bien, ¿qué es el FCL? Un metalenguaje de programación no estandarizado creado por el equipo de trabajo de Domark para desarrollar sus proyectos tridimensionales. Se trata de darle vida y lógica a algo que, por ahora, sólo sirve para ser contemplado. Por todo ello el FCL tiene su razón de ser.

EDITORES DE SONIDO.

Con tanto derroche de colorido e imagen sería fácil echar de menos el sonido en "3D Construction Kit 2.0". No será necesario: "3D Sound" es el nombre de un programa que viene aparte y sirve para crear y editar sonidos que luego añadiremos a nuestra creación.

El editor permite actuar sobre el altavoz o tarjeta de sonido, y se pueden alterar valores como el "vibrato" (vibración) del sonido, "sustain" (decaimiento) de la onda, etc. Todo ello es más que suficiente para dotar a nuestro mundo de sonidos propios.

ALGO ALUCINANTE.

La verdad es que se podrían haber contado muchas más cosas en este artículo porque un paquete gráfico como éste y un manual de 168 páginas dan para mucho más como podréis imaginar. ¿Conclusiones? Absoluta y demoledoramente positivas, un mundo de posibilidades, un universo a nuestro alcance y, sobre todo, algo hecho verdaderamente bien y a conciencia. Seguramente, pocas veces han estado tan cerca de nosotros las tres dimensiones, así que lo mejor es no dejar pasar esta ocasión.

Mario de Luis García.



DISCOS

A VERY SPECIAL CHRISTMAS 2 (Varios)

NAVIDADES EN MARZO

No hace falta que me recordéis que las navidades ya pasaron, lo sé. A pesar de ello, yo como tantos otros, nos empeñamos en recordar siempre un pedacito cariñoso de las últimas vividas, esperando que las venideras sean aún mejores.

"A very special Christmas 2" no es necesariamente un compendio de villancicos recitados por artistas de fama y talento, no, es un conglomerado de temas y arreglos que podrían escucharse perfectamente en cualquier época del año. Si no lo creéis, ahí están Jon Bon Jovi, Tom Petty and the Heartbreakers, Extreme, Frank Sinatra a dúo con Cindy Lauper y la polemizada Sinead O'Connor. ¡Cómo, qué no lo tienes! ¿A qué esperas?



DISCOS

GIRLFRIEND (Matthew Swett)

¡MAS GUITARRAS... ES LA GUERRA!



Si hemos de decir que estamos ante uno de los álbumes más conseguidos del año 92, tendremos que hacer referencia obligada a este de Matthew Swett. Por supuesto, os tiene que gustar mucho el "pop-guitarrero" para que os acojáis a nuestras afirmaciones, pero después de escuchar temas como "Girlfriend", "I've Been" o "Winona", estamos seguros de que habremos añadido algunos incondicionales más a la lista. Además, no pensaréis que Matthew estaba solo, le acompañaban gente tan súper como Richard Lloyd, Scritti Politti y Fred Maher, ahí es nada. Recomendable y recomendado.

DISCOS

DUSK (THE THE)

MATT JOHNSON DE NUEVO

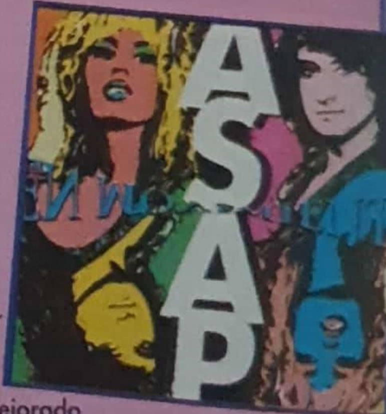
Después de catorce añitos de su vida publicando discos y más discos, ha sonado de nuevo la hora crucial de Matt Johnson, viejo conocido de irregulares éxitos.

Si aún recordáis aquél "Soul Mining" estamos seguros de que ésta nueva producción os llevará de cabeza por su cuidada elaboración y su magnifica calidad. Para colmo de congratulaciones, el ex-Smith, Johnny Marr se pone las pilas y nos da un concierto de guitarra y armónica de los que hacen época.

Un disco dirigido a los más nostálgicos y obsesivos seres que pisan el universo musical. Si gozáis de un buen oído, podéis deteneros algunas horas para escucharlo, sobre todo el "Slow Emotion Replay".

EN MOVIMIENTO (ASAP)

SPANISH DISCO



Yilena y David, están plenamente empeñados en demostrar que en las discotecas se pueden bailar algunos temas muy explosivos que no tiene porque llevar la etiqueta de importados. Este es su segundo album, mejorado mucho en cuanto a la calidad de las letras y haciendo un estrepitoso recorrido por el house, hip-hop, funk, soul, jazz y alguna que otra cosita más. Por fin podremos continuar bailando algo en las discotecas, a ritmo endiabladamente frenético y que además podemos entender o casi. Esperemos que continuen en una trayectoria ascendente, por su bien y por el nuestro.

WATERLAND

EL PAIS DEL AGUA

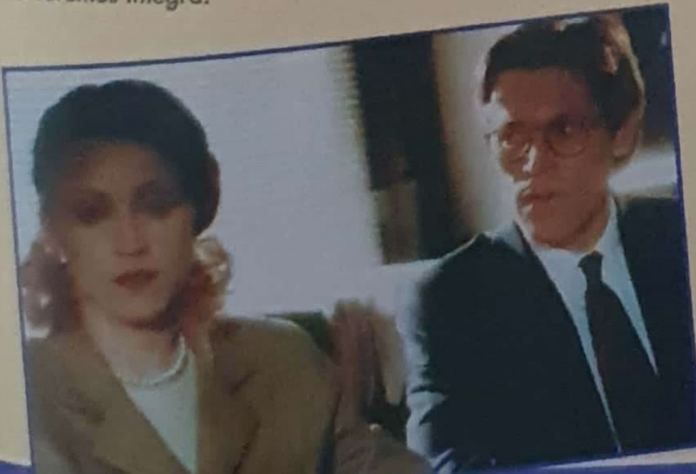


Profundamente conmovedora y emocionalmente impactante, "Waterland" narra la hilarante historia del profesor de Historia Tom Crick (Jeremy Irons), un hombre cuyo futuro es tan inseguro como obsesionante es su pasado. Por cortes de presupuesto, sus clases en un instituto de Pittsburgh, se ven claramente amenazadas, con la lógico y más que posible pérdida de su empleo.
En clase, Tom se ve amenazado por un estudiante brillante pero rebelde, Mathew Price (Ethan Hawke), que pondrá en tela de juicio la importancia de la historia. Dolido e inquieto, intenta enseñarles a sus alumnos historia a través de la suya propia. Su azarosa infancia, será motivo de revelación de lo que se puede sentir y conocer durante la vida. Al final, todas las evocaciones le conducirán a una violenta trama en la que el desenlace demostrará que no siempre conseguimos lo que nos merecemos. Dirigidos bajo la batuta de Stephen Gyllenhaal, los actores realizan una parodia dramática de lo que la realidad nos viene a demostrar a diario.

El cuerpo del delito

MADONNA Y SUS GUSTOS

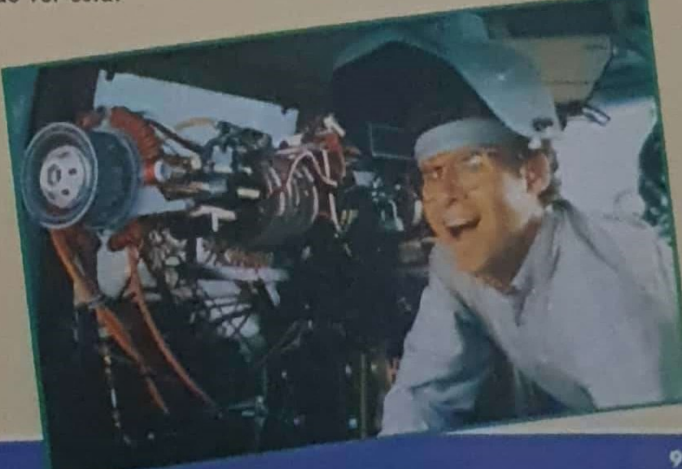
A Madonna parece que no se le ocurre otro medio en que desenvolverse que no este claramente relacionado con el sexo. Esta vez, en su sexta experiencia cinematográfica, encarna el papel de Rebecca, esposa de un potentado que a pasado a mejor vida en extrañas circunstancias. Madonna o Rebecca que al cabo es lo mismo, será la amante incansable que llevará al agotamiento sexual a la pareja que se le ponga por delante y por ello, será la principal sospechosa de los cargos.
Para su defensa, Rebecca contratará al mejor abogado de la ciudad, un no menos acalorado actor, Willem Dafoe, bruñido ya en gestas cinematográficas de este tipo. Tal para cual, mostrando y enseñando sus egregios cuerpos. No debe haber sido fácil para Uli Edel controlar a sus armoniosos protagonistas y suponemos que por eso, algunas escenas han sido "recortadas" de la versión americana, aquí, no obstante, la veremos íntegra.



Cariño, he agrandado al niño

SEGUNDA PARTE A LO GRANDE

Bajo el auspicio y dirección de Randal Kleiser, se ha rodado la segunda parte del hace tres años, exitoso "Cariño, he encogido a los niños", donde un padre algo despistado transformaba a su familia en minúsculos seres.
Rick Moranis, vuelve a su papel de científico desastroso, pero esta vez realiza el proceso a la inversa, ya que convierte a su pequeño de dos años y medio en un gigante de nada más y nada menos que 34 metros. Empeñado en que le reconozcan sus trabajos científicos, Wayne Szalinski, sigue realizando prácticas con rayos moleculares, electromagnéticos y demás, sólo que esta vez las consecuencias las pagará el pequeño Adam. Lo demás es fácil de suponer. Situaciones graciosas, comprometidas, pero sobre todo y como mandan los cánones divertidas y buscando siempre la hilaridad del espectador. Seguro que esta segunda parte no tendrá tanta taquilla ni éxito como su predecesora, pero si habéis visto una, deberíais de ver ésta.





NUESTROS ELEGIDOS Del mes

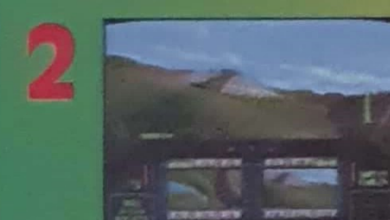
RANKING

1



INCA (Coktel Vision / System 4)
Poder debatirnos en lucha con personajes reales, fielmente digitalizados, a la vez que intentamos descifrar uno de los más complicados enigmas, es un plato fuerte que no deberemos pasar por alto. Fundamentalmente, "Inca" es un juego que merece la pena escuchar atentamente.

2



COMANCHE
(Nova Logic/Erbe)
La simulación aérea alcanza su punto álgido cuando conseguimos localizar el objetivo y hacer blanco con los misiles de este poderoso helicóptero de combate.

3



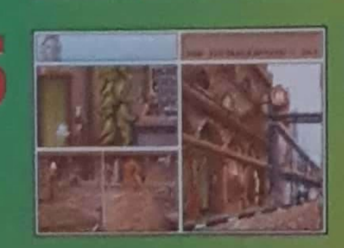
ARMOUR GEDDON
(Psygnosis/Dro Soft)
Pilotaremos un abanico de naves de todo tipo y condición en un combate estratégico que requiere habilidad y paciencia.

4



DRAGON'S LAIR III
(Ready Soft/Proein)
Acción y desarrollo similar al de los anteriores. Mantener el equilibrio mental y de reflejos será lo más importante.

5



BAT II
(Ubi Soft/Dro Soft)
Un simulador de combate que hará las delicias de todos aquellos que gustan de este tipo de juegos técnicos y bien elaborados.

6



B-17 FLYING FORTRESS
(Microprose/Erbe)
Podrás ponerte a los mandos de una de las naves de combate más temida de todos los tiempos.

7



CAR & DRIVER
(Electronic Arts/Dro Soft)
Condúcete por los mejores circuitos con los coches más alucinantes del momento, ganando todas las carreras de prestigio.

8



DAVID LEADBETTER'S GOLF
(Microprose/Dro Soft)
Llegó la hora de medir tus fuerzas contra los mejores jugadores de golf del circuito aconsejado por uno de los más prestigiosos.

9



PERFECT GENERAL
(Ubi Soft/Dro Soft)
Todas las situaciones a las que te podrías enfrentar en cualquier conflicto bélico, dirigidas por tu sabiduría de auténtico General.

10

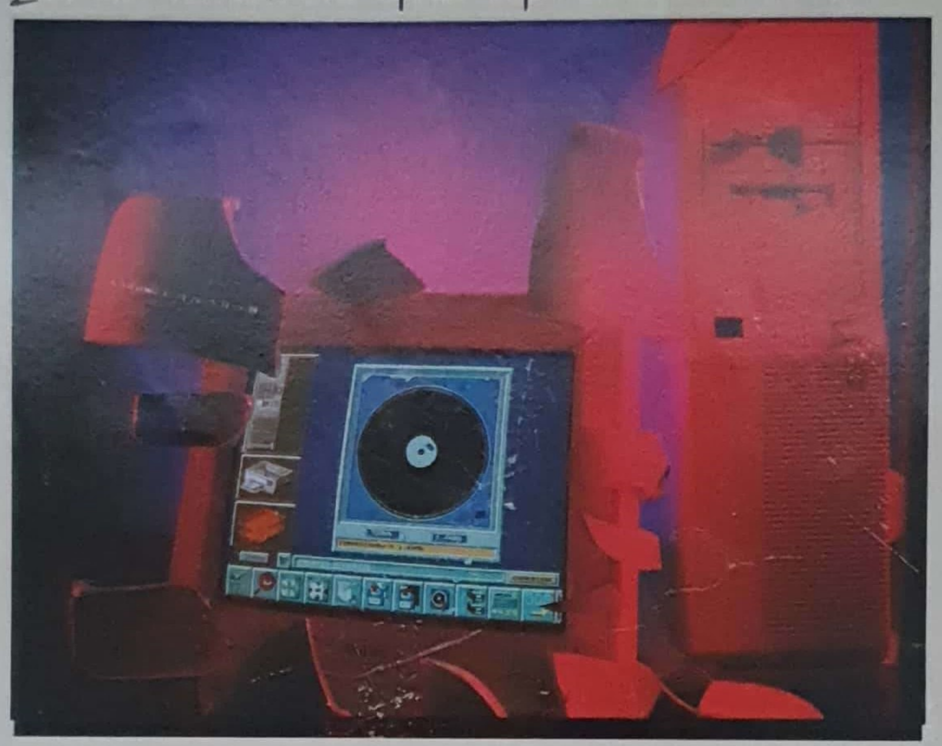


WAXWORKS
(Accolade/Erbe)
Un entretenido juego de rol que te transportará a un mundo lleno de miedo, sangre, terror, con algunas extrañas situaciones.


GRAND
SLAM
AÑO III • Nº 21 • FEBRERO 1993 • 400 PTAS.
tenis
KARLOS
ARGUIÑANO
COCINA PARA
TENISTAS
BECKER
CALIFA
EN QATAR
ENTREVISTA
STEFAN
EDBERG
SELES Y
COURIER
CAMPEONES
ESPECIAL
OPEN DE AUSTRALIA
Poster Coleccionable
8 414090 100847
Escaneado con CamScanner

QuicKit

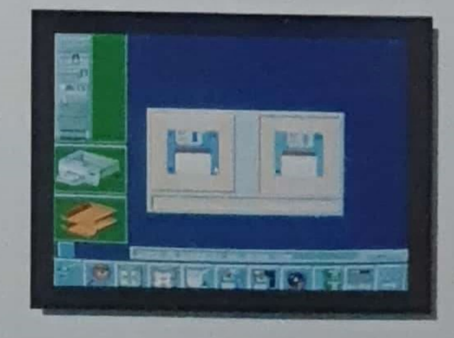
Ya no tendrás que aprender "Chino".



Antes...	Ahora, gracias a QuicKit...
Para darformato a un disco, **Format b: /q /u /t:18 /n:80**	Pulsa sobre, y luego selecciona la disquetera con el disco a inicializar.
Para mover un fichero, **Copy c:\textos\contratos\informe.txt** **Del c:\textos\contratos\informe.txt**	Pulsa sobre el fichero a mover, luego oprime y finalmente sobre la ventana destino
Para copiar un disco, **Diskcopy a: a:** Necesitando cambiar de disco hasta 6 veces.	Pulsa, luego el lugar del disco origen la copia se realizará de una pasada permitiendo obtener más de una copia
Opciones de compresión de ficheros, **No incluidas.**	Selecciona todos los ficheros a comprimir y pulsa, se creará un nuevo fichero con el total de ellos, reduciendo espacio en tu disco duro hasta un 50%



Ha llegado donde otras tools y utilities sueñan con llegar algún día.





SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. 458 16 58



